RINASCITA
Aquelarre en el Renacimiento

LÍDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

35



BIMESTRAL ● 395 Pta.

Dossier:
Caballeros Jedi en Star Wars

Un juego de acción e imaginación

CONTENIDO

Libro de Reglas
Generación de personajes, sistema de juego, combate, habilidades, criaturas, notas del Master, hoja del aventurero.

Libro de Conjuros
Magia espiritual, magia divina, hechicería, magia ritual.

Dados de 20, 10, 8, 6 y 4 caras.
30 personajes troquelados.

2 o más jugadores

Edad a partir de 12 años

Crea aventuras y explora un mundo fantástico lleno de magia. Todo Personaje usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frío acero y una robusta armadura. Tienes unas reglas fáciles de jugar. Y el sistema de juego de Glorantha, con su omnipresente magia, te cautivará.

RuneQuest
Juego de Rol de Fantasía
básico

El palacio del Barón Cane

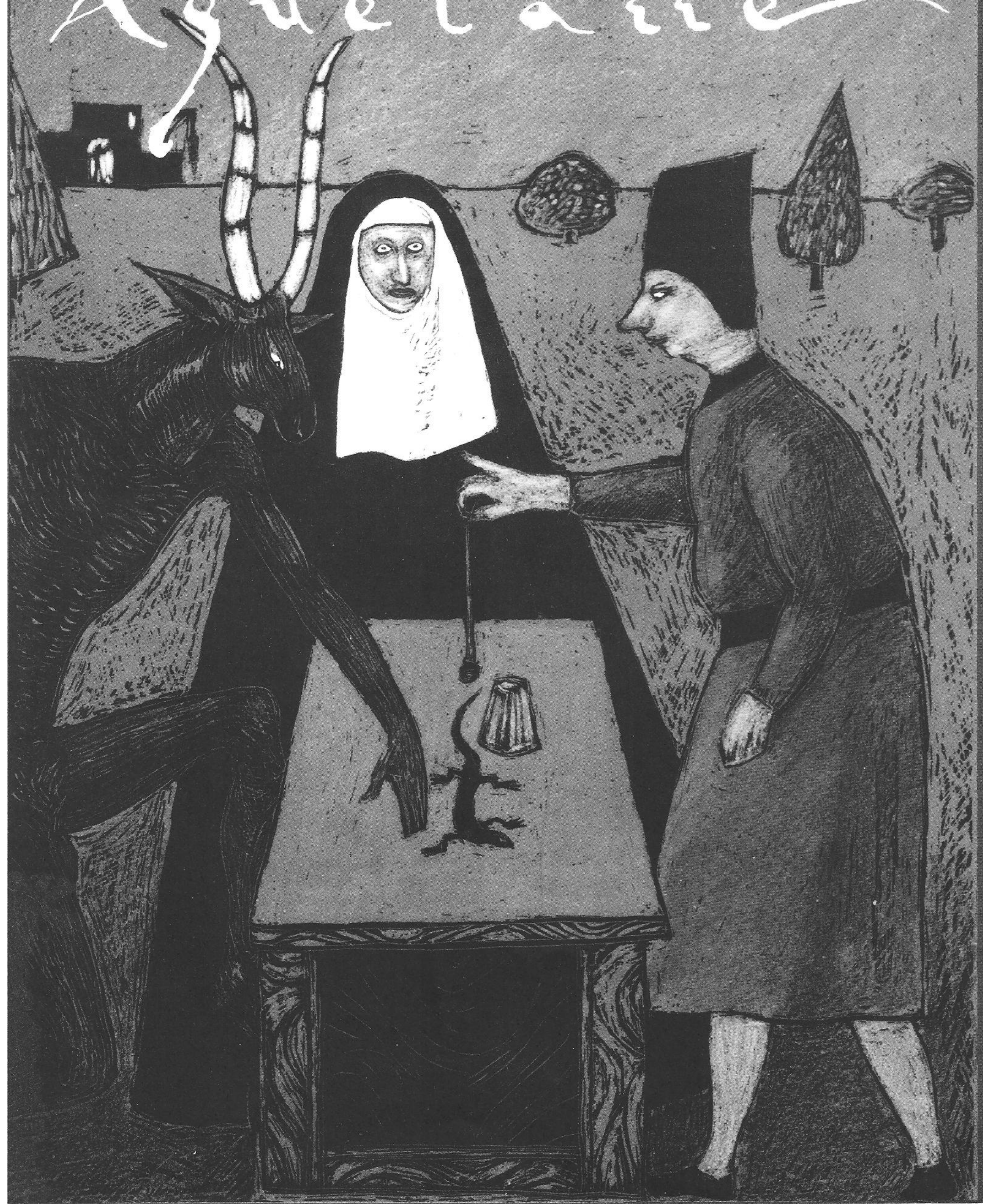
La casa de Sheryll







JUEGO DE ROL DEMONÍACO MEDIEVAL

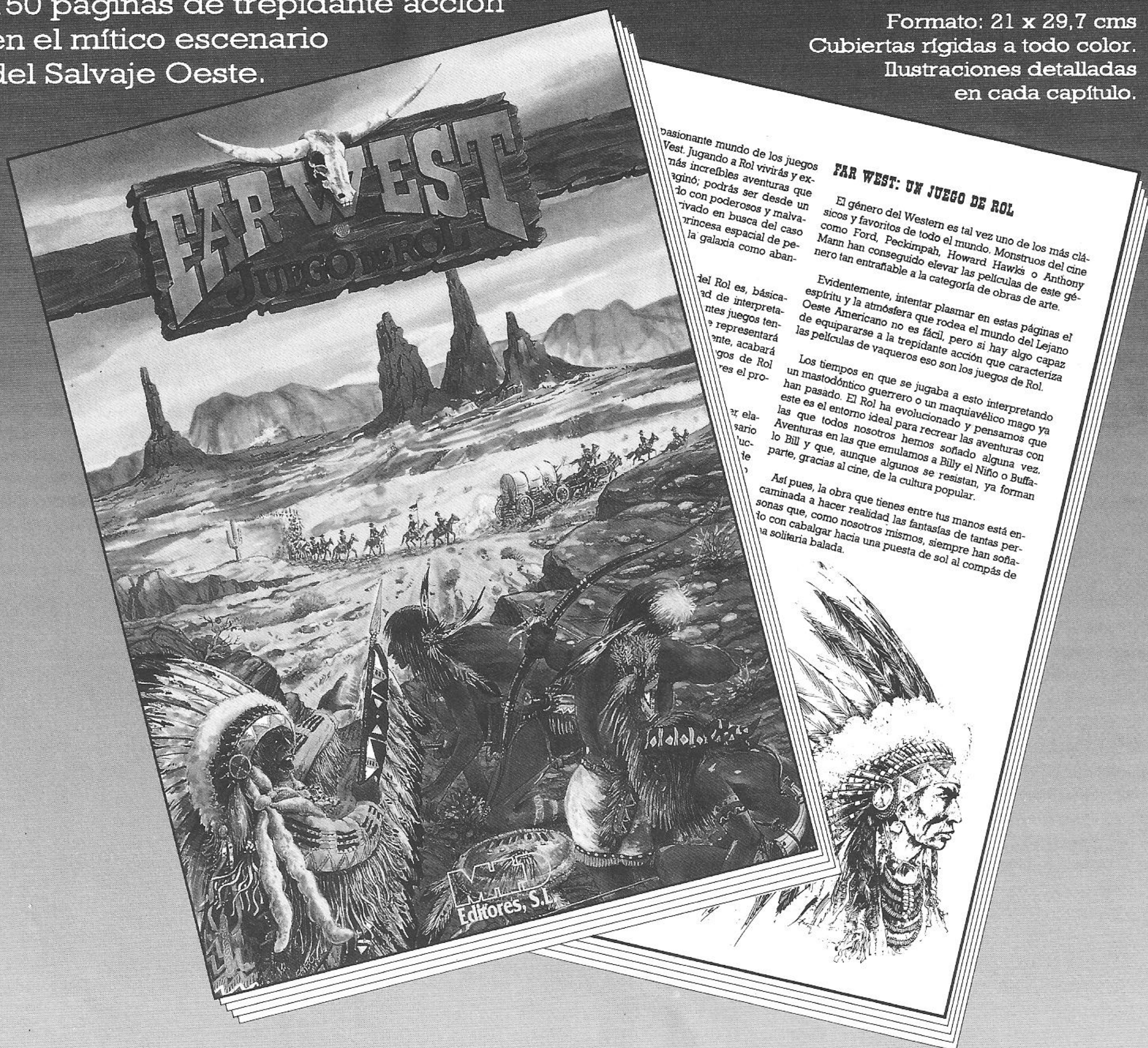


FAR WEST

EL JUEGO DE ROL MAS BUSCADO DEL OESTE

150 páginas de trepidante acción
en el mítico escenario
del Salvaje Oeste.

Formato: 21 x 29,7 cms
Cubiertas rígidas a todo color.
Ilustraciones detalladas
en cada capítulo.



- 20 tipos de aventureros diferentes.
- Más de 50 armas de la época.
- Sistema de combate innovador y eficaz.
- Descripción de más de 50 tribus indias.
- 23 tipos de PNJ's pregenerados.

- Cuadernillo adicional para el Personaje.
- Aventuras diseñadas para jugar inmediatamente.
- Mapas geográficos, cronología de hechos históricos, personajes míticos reales con datos de juego, filmografía recomendada, lista de equipo con los precios de la época...

HAZTE CON ÉL EN TU TIENDA,
LIBRERÍA ESPECIALIZADA O
O SOLICITANDOLO CONTRA REEMBOLSO A:

M+D
Editores, S.L.

M+D EDITORES
Plaza de las Cortes, 4
TELF. 429 83 09 • FAX. 429 01 54
28014 MADRID

SUMARIO

Lider 35
Junio 1993

Edita: EDILUDIC
Francesc Matas Salla –presidente–, Montserrat Vilà Planas –tesorera–, Mª. Asunción Vilà Planas –secretaria–, José López Jara –vocal–, Javier Gómez Márquez, –vocal–, Eduard García Castro –vocal–.
Director: Eduard García Castro
Redactor Jefe: Carlos Muñoz Gallego
Redactor Adjunto: Daniel Alento
Secretario de Redacción: Jordi Canovas
Portada: Julio Das Pastoras
Ilustraciones: Albert Monteys y Alex Fernández
Colaboradores: Joan Parés, Lluís Salvador, Francisco Navarro, David Revetllat i Barba, Magda Revetllat i Barba, Salvador Tintoré, Ricard Ibáñez y Juan Lillo.
Redacción y administración:
Mallorca, 339, 3º 2ª - 08037 Barcelona
Tel. (93) 457 73 34
Composición y maqueta: Edilínia, S.L.
St. Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà de Llobregat
Imprime: Hurope, S.A. Recared, 2 - Barcelona
Publicidad: Victor Fontanet Herrero, Jordi Cànovas
Tel. (93) 442 81 59 - Fax (93) 419 71 81
Suscripciones: Xènia Capilla
Tel. (93) 345 85 65 - Fax (93) 346 53 62
Distribuye: JOC Internacional, S.A.
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona
D.L.: B-8358-1986
Tirada: 10.000 ejemplares
Nº. de suscriptores: 1581

Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores. Ni ellos las nuestras.

Carriers at War está publicado para ordenador por SSG; Pacific War es un juego de SSI; Acces of the Pacific es un juego de Dynamix; Star Wars está editado por JOC Internacional bajo licencia de West End Games, Aquelarre es un juego de JOC Internacional; Stormbringer y La Llamada de Cthulhu están editados por JOC Internacional bajo licencia de Chaosium. Error L34, Traveller es un juego editado en España por Diseños Orbitales bajo licencia de GDW.

EL ESTADO DE LA AFICION

Club de Rol Séptimo Grado

Club de los alrededores de Madrid, concretamente de Leganés, que ya lleva año y medio en el mundo del rol disfrutando de los diferentes juegos que tienen a su alcance. Pero no sólo se han limitado a cultivar su hobby sino que también han puesto su granito de arena en la labor de extender la afición. Y claro está, que mejor manera de hacerlo que con las jornadas que hicieron el año pasado, *ERYS 92 (Encuentros de Rol y Simulación)*, a las que asistieron más de 200 personas, experiencia que piensan repetir este año. Si queréis saber más sobre ellos escribid a su domicilio social en c/ Fátima 2. 28917 La Fortuna, Leganés (Madrid).



El Ultimo Hogar en Ceuta

Club del otro lado del estrecho que tiene como juego estrella el *RuneQuest*, con permiso de toda la legión de juegos que habitan sus estanterías. Una de sus iniciativas es celebrar jornadas de modo más o menos periódico. Se asoman a nuestras páginas no tanto para aumentar sus filas, algo que no descartan por completo, como para entrar en comunicación con el resto de la afición y estar al cabo de la calle. Su dirección es: Barriada San Amaro 30. 11701 Ceuta.

Los que caminan en el viento

Grupo un poco especial en comparación con otros clubs que conocemos, ya que está compuesto por gente de entre 12 y 15 años de todo Aragón que coincide interna en un colegio de Jaca (Huesca) y que dedica sus ratos libres a jugar al rol. Por este motivo los miembros del club varían año a año aunque se mantiene un núcleo de fijos. Su mayor pasión es *El Señor de los Anillos*, al que siguen *Aquelarre, MERP Básico y La Llamada de Cthulhu*. Les gustaría contactar con otros clubs e intercambiar información sobre juegos. Actualmente tienen dos proyectos entre manos, un juego de rol propio llamado *Suburbios*, y otro de tablero estratégico. Para más información escribid a: Iván Puértolas Garcés, c/ La Iglesia s/n. 22376 Jaca (Huesca).

Unicornio de Madrid

Nuevo club formado en Madrid para jugar a rol, sin dejar de lado estrategia y simulación. En sus filas ya se cuentan 50 socios, y la cifra va en aumento. Para realizar sus actividades aprovechan los locales del *Centro Cultural Fernando de los Ríos*, reuniéndose para jugar los lunes, miercoles y viernes por la tarde, y los sábados por la mañana. *Unicornio* también dedica su tiempo a organizar partidas de rol en vivo por los alrededores de Madrid y están estudiando la posibilidad de publicar un fanzine. Estarían muy interesados en contactar con gente relacionada con el diseño de juegos, ya que tienen alguno ya desarrollado e ideas para nuevos proyectos. *C.C. Fernando de los Ríos*, c/ Camarena 10. 28047 Madrid.



J.R.R. Tolkien's Fans Club

Su nombre no deja lugar a dudas sobre el ideario de esta agrupación, un club "nacido a la sombra del árbol de la fiesta de hobbiton". Su deseo es entrar en contacto con otros que compartan su afición, ya sean clubs o personas, e intercambiar ideas, opiniones, etc. Dirigid vuestras cartas a: José Luis Pérez, c/ Duques de Najera 26 1º C. 26002 Logroño (La Rioja); o Gonzalo Peña Pachón, c/ Vara de Rey 77, 6º D. 26002 Logroño (La Rioja).



Club Dagón de Córdoba



Nos escriben desde la ciudad andaluza para insistir en su afán de darse a conocer y, de paso, cambiar su antiguo logo por otro más elaborado. En el club se juega a casi todo lo traducido al castellano, y su deseo es ponerse en contacto con otros clubs españoles, sobre todo con aquéllos de Córdoba. Antonio Polo Montilla, Grupo Manuel Sagrado 8. 14013 Córdoba; Miguel Bonilla Urbano, Monseñor Juan M. Font del Riego 154. 14009 Córdoba. También podéis establecer contacto en los siguientes teléfonos: (957) 202203 (Antonio), y (957) 203077 (Miguel).

Club de Rol Máscara en Alicante

Los buenos lectores de nuestra revista recordarán un breve del número 32 en el que informábamos sobre la creación de un nuevo club en Madrid, y su propuesta de brindar ayuda a otros aficionados que quisieran abrir sucursales. Pues la propuesta no cayó en saco roto porque una gente de Alicante se puso en contacto con ellos y fundó otra organización de aficionados que tiene su local en un aula del Instituto de Bachillerato Fº Figueras Pacheco, aunque ésta parece una sede más bien provisional por los inconvenientes que encuentran para el desempeño de su pasión. A su vez ellos aprovechan la ocasión para lanzar de nuevo el reto y animar a quien quiera a abrir nuevas "sucursales" en otras ciudades, para lo que prometen brindar toda la ayuda posible. De paso también les gustaría comunicarse con otros clubs aunque sólo sea para comentar la jugada. La dirección es: David Seva Arroyo, c/ San Agatangelo 44, 3º Izq. 03007 Alicante.



Thakisis de Madrid

Nuevo club formado en la capital que nos escribe una carta llena de ideas, como intercambiar información con otros clubs, dar partidas, torneos y publicar fanzines (ya tienen uno en preparación). Sus preferencias en cuestión de juegos son *MERP, Star Wars, D&D, AD&D, Stormbringer* y un largo etcétera. Para contactar con ellos llamad a los teléfonos (91) 5633168 (Jorge) o (91) 5628984 (Paco) o escribid a: General Oraa 20, 4º A. 28006 Madrid (Jorge); o López de Hoyos 80, 6º B. 28002 Madrid (Paco).





Orden Esotérica de Insmouth

Estos asturianos de cthulhuniano nombre tienen al juego inspirado en la obra de Lovecraft como número uno de su ludoteca, aunque le pisan los talones *Battletech, Ars-Mágica y Star Wars*. El grupo está integrado por jugadores de entre 17 y 20 años que se reunen en sus casas para perpetrar partidas. Si te pica la curiosidad y quieres saber más sobre ellos escribe a: Alejandro Alvarez Fidalgo, c/ Asturias 9, 11º 13. 33206 Gijón (Asturias), o llama al (98) 5340139.

LIDER CONCURSOS

No es necesario explicar que esta sección está plenamente dedicada a un servicio, daros un espacio, por pequeño que éste sea, donde entablar relación y ampliar vuestro círculo lúdico. Todo eso está muy bien, y las cartas nos siguen llegando incesantemente, pero os tenemos que dar un pequeño tirón de orejas. Algunos de vosotros no os matáis mucho a la hora de elaborar vuestro logotipo o emblema (algo extraño, pues esto es lo primero que entra por los ojos de todos aquéllos a los que queréis llegar), e incluso llegáis a pasar de todo y no enviar ni un triste monigote a lo Calpurnio. Pues se acabó. Pensamos incentivaros para que peguéis el moflete a la mesa, saquéis un palmo de lengua y os ensuciéis con los rotuladores. LIDER convoca un concurso de logos en el que se premiará al mejor de ellos con una suscripción gratuita por un año a nuestra revista y un lote de cinco juegos donados amablemente por *JOC Internacional*. Y sobre todo, sed originales, que de vez en cuando a alguno se le va la mano con la fotocopiadora y... Pero no acaba aquí la cosa, no. Los valerosos compañeros y competidores que luchan a brazo partido para sacar adelante sus fanzines también pueden entrar en liza. LIDER os propone participar en un triple concurso, con premios al mejor contenido, a la mejor presentación, y a la mejor aventura publicada en un fanzine. Enviadnos vuestras obras y entre ellas elegiremos las que más nos gusten. Los ganadores disfrutarán de otro lote de cinco juegos y un año de suscripción gratuita a LIDER.

NOVEDADES

MILI KK

Los suscriptores y buenos compradores de la revista no necesitarán que les refresque la memoria sobre el regalito que pusimos en uno de nuestros números anteriores, el 33 para ser exactos; nada menos que un juego de rol. Sí bulto, aún puedes hacerte con tu ejemplar de *MILI KK* si mueves un poco el culo y disfrutar rememorando tus experiencias guerreras con los compas o machacando a los pobres infelices que no pasaron por el cuartel, pero que ahora sabrán lo que es la vida "marsial". Además, ¿te perderías la posibilidad de gozar con las nuevas aventuras que nuestros incansables colaboradores preparan?. Muy pronto volverás a tener noticias de *MILI KK*, el juego de rol preferido por el Abuelo Cebolleta.



Rolemaster sigue adelante

No se ha hecho esperar la siguiente entrega de *Rolemaster* que *JOC Internacional* pone en la calle en estas fechas. El *Manual de Combate*, como su propio nombre indica, recoge todo lo relacionado con los enfrentamientos violentos, permitiéndote dejar de lado las reglas de *El Señor de los Anillos* que sin duda habías tenido que utilizar para sacar jugo al *Manual de Per-*



COMUNIKADO 35

Ya estamos otra vez aquí, con la sangre alterada como exige la estación. Y en la alteración influye la ampliación de nuestro equipo; un saludo a todos de su parte en esta su primera cita con vosotros. Y un abrazo a los que también nos ofrecisteis vuestro trabajo; sin duda contamos con vosotros como imprescindibles colaboradores.

Es obligado hablar de los dos "monstruos" que llenan el LIDER oprimiendo a las demás secciones. El primero, el dossier, uno de los más extensos que hemos publicado. La razón es la de siempre: nos parte el corazón tener que ofreceros módulos por entregas, jugando con vuestros nervios en una espera interminable. Los hermanos Revetllat nos ofrecen su versión de la filosofía que impulsa a los seguidores de la Fuerza, ofreciendo también la oportunidad de llevarla a la práctica en una excelente aventura de iniciación Jedi rematada con un original mini-wargame. Una nueva dimensión interpretativa para un juego donde predomina la acción. Y donde dije digo, digo Diego. Rematamos aquí *El último sueño de Erael*, en el que los aventureros llegarán a turbar el reposo del sacerdote alado. Por favor, ¡no nos mandéis módulos tan largos! ¡Luego nos gustan y nos provocáis terribles dolores de cabeza para pensar cómo poder publicarlos!

El tercer plato fuerte: nos liamos la manta a la cabeza y nos fuimos a París a chafardear lo que se cuece en casa de nuestros vecinos. No cabe todo, os debemos la guinda: una entrevista a papá Gygax. Pronto, no sufráis.

Y hablando de papás, cerramos felicitando al amigo Jordi Zamarreño, que acaba de repetir.

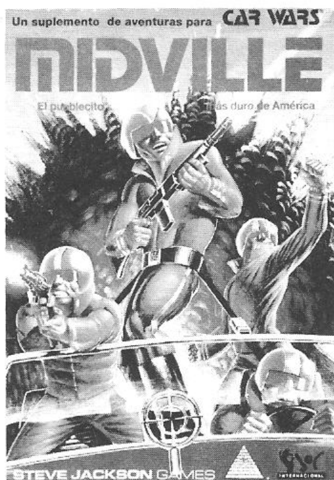
Primaveralmente vuestra

La Redacción



sonajes y Campaña que seguro tienes entre tus manos. Y ésta no es una afirmación demasiado gratuita, ya que el ritmo de venta de la primera entrega del juego ha sido poco menos que vertiginoso, agotándose a gran velocidad. Sería largo exponer aquí todas las características que las reglas de combate recogen, reglas aplicables en cualquier juego de rol ambientado en la fantasía medieval. Sencillamente como muestra te podemos decir que encontrarás diez tablas de aciertos críticos, ya sean cortes, perforaciones, impactos, presas, desequilibrio, animales pequeños, grandes, enormes o artes marciales. Si no está en las reglas, debe ser un rayo láser. El ciclo se cerrará con la publicación del *Manual de Hechizos*, indispensable para disfrutar de la magia, que con toda seguridad estará vendiéndose este verano.

Esta no es la única novedad de la firma catalana, ya que sus dos juegos originales (nos referimos a que no son traducciones) reciben un nuevo impulso. *Aquelarre* se proyecta un poco en el futuro y se hace renacentista con *Rinascita*, el nuevo suplemento firmado por Ricard Ibáñez, mientras que *Oráculo* se encamina por los mundos imaginarios (o al menos no hallados) de la mano de *Atlántida*. No podemos decirte mucho sobre este nuevo complemento del juego ambientado en la Grecia Antigua, pero su título no da lugar a dudas de por dónde van los tiros. Otro juego que estrenará suplemento es *Car Wars*, el tercero ya, con *Midville*, un pueblecito de Ohio donde los motoristas no están nada bien vistos y son tratados de forma más que expeditiva por los Mondos, el grupo de vigilancia vecinal más duro a este lado de Texas.



Napoleon First Battles

Decision Games presenta un nuevo wargame, todo un clásico en este tipo de juegos de mesa: las Guerras Napoleónicas. *Napoleon First Battles* permite reproducir 4 de las primeras batallas disputadas por el gran estratega francés (Montenotte, Arcola, Las Pirámides y Marengo). Como viene siendo habitual en muchos de los nuevos wargames que están apareciendo, ofrece la posibilidad de jugarlo en solitario, así como un primer grupo de reglas para empezar jugando al nivel básico y una ampliación de las anteriores para jugadores más experimentados con la mecánica de este juego napoleónico. El tiempo de juego estimado por los creadores de *Napoleon First Battles* es de entre 1 y 2 horas, con lo que podéis deducir que su nivel de complejidad es bastante bajo. Sin embargo, ésta aumenta mucho cuando se juega en solitario.

Novedades de West End Games

La marca norteamericana no para de sacar suplementos para su juego estrella en ciencia ficción, nos referimos a *Star Wars*. Empecemos con la segunda edición de *Game Master Handbook*, en la que hallarás consejos para jugadores principiantes y para másters, ampliaciones de reglas, ideas para desarrollar encuentros de lo más interesante y para diseñar aventuras y campañas. El libro es compatible con la segunda edición de *Star Wars*. Después tenemos *Wanted by Craken*, una guía Rebelde de la Nueva República con los avances tecnológicos, razas alienígenas y PJs de la Nueva República, todo ambientado en la guerra a tres bandas que se está desarrollando durante esos tiempos en el universo. También correspondientes a esta época son las *Guides New Republic: Twin Stars of Kira* y *Galaxy Guide 8*. El primer libro reune siete mini aventuras en los sistemas de Kira Run, con la correspondiente descripción de éste, mientras que el segundo nos narra el resurgimiento de la exploración en la Nueva República con la intención de recolonizar rincones del Imperio. *Galaxy Guide 7*, el número anterior, es una detallada descripción del espacio-puerto de Mos Eisley, en Tatoine. En *Dark Force Rising Sourcebook* se te suministran datos sobre como está el patio después de la guerra civil a tres bandas que ha desmembrado el Imperio. Para el final hemos dejado otro libro más de *West End Games*, pero esta vez dedicado a *Torg*, un juego de rol en el que conviven civilizaciones de muy diferente estadio de desarrollo. Se trata de *Kanawa Personal Weapons*, una guía de armas que va desde la primitiva hacha de piedra hasta los más sofisticados armamentos futuristas.

Adeptus Ludiqus

Este es el nombre de un equipo de diseño y desarrollo de actividades lúdico-fantásticas que se ha formado en Málaga. El grupo pretende abarcar un espectro de acción lo más amplio posible, que va desde los juegos de rol, simulación y estrategia, hasta el cómic y la narrativa, pasando por la ilustración o la programación de aventuras gráficas en ordenadores personales. En breve esperan crear su propia publicación desde la que continuar su labor y ampliar contactos. Por el momento, han elaborado una primera lista con sus productos en la que destacan aventuras para *La Llamada de Cthulhu*, *Space Hulk*, *Ars Mágica*, así como módulos para jugar en la Tierra Media. Si te interesa recibir más información sobre este grupo y sus creaciones, sólo tienes que escribir a *Adeptus Ludiqus*, Apartado de Correos 2120, Málaga 29013.

JOC INTERNACIONAL INFORMA • • • JOC INTERNACIONAL INFORMA • • • JOC INTERNACION

El *Club Amigos de JOC Internacional* inició sus actividades ofreciendo su carnet -en diseño tarjeta VIP rolera- como distintivo para los aficionados a los juegos de rol y simulación (wargame).

La franquicia *Grupo Tiendas JOC Internacional* acogió favorablemente este carnet ofreciendo interesantes promociones a sus propietarios. Incluso otras tiendas están estudiando con los clubs ciertas ventajas promocionales para los propietarios de esta tarjeta -carnet, reserva de juegos, etc.

JOC Internacional lanza otra impactante idea a la afición: la homologación de *Máster oficial del Club Amigos de JOC Internacional*.

Paralelamente se inicia la selección de los *Clubs Oficiales JOC Internacional*.

Habrá un Estatuto de *Máster Oficial* que define sus distintas categorías, con tres niveles en la primera fase, cómo conseguirlos y cómo conservarlos. Cada máster tendrá su correspondiente *Diploma de Acreditación*.

Para obtener el 1er. nivel habrá que superar varias pruebas, entre ellas ejercer en unas Jornadas, conseguir disponer de un mínimo de material, ser avalado por una tienda y un máster de nivel superior o por un club oficial y conseguir la acreditación definitiva de *JOC Internacional*, quien extiende el Diploma.

Entre los másters de nivel superior se exigirá haber desarrollado un trabajo o labor profesional que justifique su actividad.

El nivel más elevado de los *Másters oficiales del Club JOC Internacional* son los *Másters de Honor*.

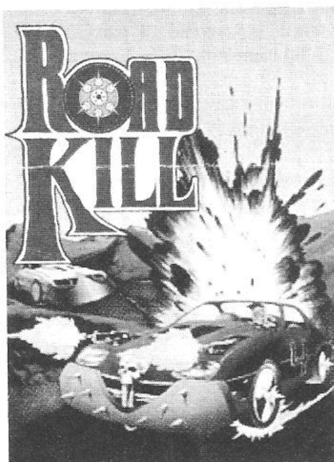
Podrán ser *Másters de Honor*:

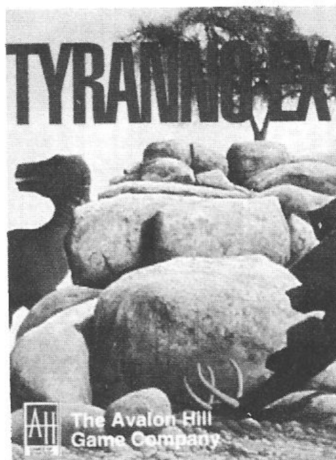
1. Quien posea la tarjeta-carnet *JOC Internacional*.
2. Quien haya superado las pruebas para los másters de nivel inferior.
3. Quien realice un trabajo profesional relacionado con el juego (autor con publicaciones, traductor, editor, tiendas y otros).
4. Quien sea previamente designado *Candidato a Máster de Honor*.
5. Cada año se elegirán sólo entre 3 y 5 nuevos *Másters de Honor* y los candidatos para el año siguiente.
6. La elección se realizará a propuesta de los cinco *Másters de Honor* más



Novedades Avalon Hill

Unas cuantas novedades han aparecido en el mercado norteamericano de la mano de esta firma, novedades susceptibles de aparecer también en nuestro país. Para empezar te hablaremos de *Mustangs*, juego realizado en conjunción con el Instituto Smithsoniano, que recrea los duelos aéreos entre los P-51 y sus rivales de la Alemania nazi y el Japón. Pero no sólo puedes pilotar estos aparatos, sino también surcar los cielos en el versátil F-4U "Corsair", en el primer reactor de combate, el ME-262, o en un A6M "ZERO". *Mustangs* está diseñado para 2-4 jugadores de 12 años en adelante. La siguiente parada es *Israeli Defense Force*, un wargame en el que se simulan dos de las guerras, la del 1967 y 1973, entabladas entre árabes e israelíes. El juego está realizado a partir de otro conocido de *Avalon Hill*, *Main Battle Tank*. La complejidad del mismo depende en gran medida de la que los





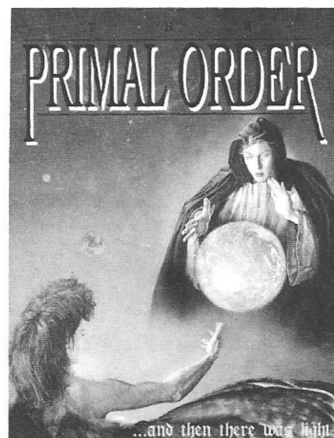
jugadores le quieran dar, pero la posibilidad de que la partida se desarrolle en tan sólo una hora habla de la facilidad para ser jugado. Si prefieres abandonar los escenarios reales en favor de la fantasía tienes una nueva referencia en *Roadkill*, juego de tablero en el que te introduces en el violento mundo de las carreras de automóviles futuristas armados hasta los dientes. Del juego pueden disfrutar de dos a seis jugadores, cada uno de ellos maniobrando un vehículo. La última propuesta, también de tablero, es *Tyranno Ex*, juego que habla bien claro sobre la dinomanía que se extiende por los USA. En el juego cada participante, de dos a cuatro, controla una población de animales prehistóricos, intentando incrementar su número mediante cambios en su entorno.

Here come the Rebels!

Avalon Hill nos ofrece otra novedad en wargame centrada en el conflicto que enfrentó al Norte y al Sur de los Estados Unidos. El juego es compatible con *Stonewall Jackson's Way*, y se enclava entre los de complejidad media, con disponibilidad para ser jugado en solitario. En la escala del mapa cada hexágono corresponde a una milla real, y en cuestión de tiempo cada turno equivale a un día. Las unidades utilizadas son divisiones y brigadas.

Magos Playeros

A ningún aficionado se le puede escapar el increíble ascenso en el último par de años de la editora americana *White Wolf*; sólo deben compararse (al menos en producción, lo del contenido es otra cosa) las primeras entregas de la serie Ars Magica con la presentación de *Vampire* o del benjamín de la casa, *Werewolf*. Pues bien, Lisa Stevens, sin duda artífice de dicha escalada, ha decidido emprender la aventura editorial por su cuenta, saltando de la vicepresidencia del lobo blanco a dirigir los *Wizards of the Coast* (*WotC*), su nueva criatura. Su primer paso ha sido hacerse con los derechos de *Talislanta*, juego publicado por la firma americana *Bard games* en la segunda mitad de los 80 (ver referencia sobre la saga en esta misma sección del LIDER 22), y que consta de la friolera de trece volúmenes, a los que la gente de *WotC* se han apresurado a añadir dos más, *The Archaen Codex*, dedicado a la magia, y *Thystram's Collectanea*, otro suplemento más dedicado a la fauna y flora de Talislanta. Su relación con *Bard Games* no acaba en esto, ya que también vuelven a desempolvar sus libros monográficos de ambientación medieval-fantástica: *Atlantis: The Lost World* (mundo completo para juego de rol de fantasía; mapas de regiones, ciudades, background, etc), *The Compleat Adventurer* (libro dedicado al jugador y al máster, con infinidad de PJs y PNJs descritos, acompañados de ideas para introducirlos en módulos) y *The Compleat Alchemist* (fuente de información general sobre la figura del alquimista: material de su laboratorio, secretos ingredientes, pócimas, descubrimientos,... ¡Ideal para el DJ de *Aquelarre*!). Y si bien esto ya serviría de espléndida carta de presentación, el motivo de esta nota es hablar de sus libros de producción propia: la serie *The Primal Order*, de la que acaba de salir la segunda entrega, *Pawns, The opening move*. *TPO* es más que un juego y más que un mundo, es un tratado para dar coherencia al panteón de dioses de tu propio juego y de tu mundo favorito. ¿Por qué los dioses tienen esferas de influencia? ¿Por qué viven en planos? ¿Por qué los dioses precisan creyentes? ¿Pueden los mortales convertirse en dioses? ¿Cómo jugar el papel de un dios? En fin, un intento de dar coherencia al mundo por el que deambulan tus PJs, desde el momento de su propia creación (la del mundo, claro).



AL INFORMA ••• JOC INTERNACIONAL INFORMA ••• JOC INTERNACIONAL INFORMA •••

antiguos, con la aprobación de *JOC Internacional* que extiende la acreditación.

7. Anualmente también se propondrán los miembros de baja en esta categoría.

Los primeros candidatos a *Máster de Honor* han sido estudiados entre los miembros destacados de la afición, valorando su antigüedad, profesionalidad, su labor actual y su experiencia amplia entre todos los juegos, incluidos los temáticos y wargames.

Los actuales *Candidatos* recibirán su acreditación definitiva en las próximas Jornadas de Juegos oficiales.

Primer *Candidato a Máster de Honor*: José López Jara. Asesor de la línea editorial de *JOC Internacional*. Director de la colección *El Señor de los Anillos* y traductor. Cofundador de LIDER y actual colaborador. Vocal de la sociedad *EDILUDIC*, editora de LIDER. Traductor de wargames. Director de la colección *Mundos Misteriosos*. Miembro de la Comisión que organizó las JESYR. Máster de *La Llamada de Cthulhu*.

Segundo *Candidato a Máster de Honor*: Jordi Zamarreño Roca. Asesor de la línea editorial *JOC Internacional*. Director de la colección *La Llamada de Cthulhu*. Traductor de *Rolemaster*. Traductor de wargames. Colaborador de LIDER. Máster de *La Llamada de Cthulhu*.

Tercer *Candidato a Máster de Honor*: Luís Serrano Cogollor. Asesor de la línea editorial *JOC Internacional*. Director de las colecciones *RuneQuest* y *James Bond 007*. Colaborador de LIDER. Traductor de wargames. Máster de *RuneQuest*.

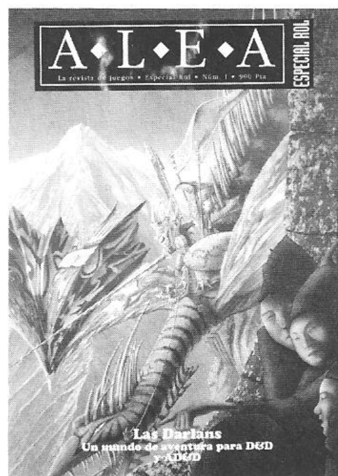
Cuarto *Candidato a Máster de Honor*: Ricard Ibánez Ortí. Autor de *Aquelarre* (primer juego de rol publicado en España). Colaborador asiduo de LIDER. Coautor de *MILI KK*. Máster de *La Llamada de Cthulhu*.

Quinto *Candidato a Máster de Honor*: Eduard García Castro. Director de la colección *Stormbringer*, traductor y corrector. Ganador del *1er. Concurso de Módulos JOC Internacional*. Director de la revista LIDER desde otoño de 1990 (nº 19). Vocal de la sociedad *EDILUDIC*, editora de LIDER. Máster de *Stormbringer* y *La Llamada de Cthulhu*.

REVISTAS

Retorno a las Darlans

Nuestros colegas de *Alea* han publicado la primera entrega de una serie, que se anuncia de tres, dedicada sólo al rol. Se trata de una campaña no oficial para *Dungeons & Dragons* (en principio D&D, aunque en un artículo se "traducen" los principales protagonistas a lenguaje del avanzado) ambientada en Las Darlans, tierra mítica que se fue desarrollando en las páginas de la primera época de la desaparecida revista *Troll*, "long time ago". En esta primera entrega podemos distinguir tres bloques: uno primero en el que Francesc Vila (factotum del retoño) sugiere ciertas reglas adicionales (críticos y pifias), bichos (hombres serpiente) y tesoros a utilizar en la campaña; uno segundo, en un nada evidente encarte, en el que se reeditan los artículos de Ricard Ibáñez, Miguel Angel Díaz y Endika Garmendia donde se describe el mundo, acompañado de un bello mapa en color; en la tercera empieza la acción. En resumen, un bonito ejercicio de nostalgia con sabor a club (*Auryn*, es su nombre).



Comic's Club

Bienvenidos al museo de los horrores. No hace mucho salió a los kioskos el primer número de una revista dedicada, según reza su portada, a hablar de tebeos, juegos y pins. Aunque nuestra opinión personal es que estéticamente resulta infumable, procuraremos centrarnos en lo que nos atañe. De sus dos artículos dedicados a los juegos de rol (hay otros para consoleros), uno lo constituyen siete breves, de los cuales tres no informan de juegos (el último, de hecho, no tiene nada que ver con ellos); ocupa tres páginas. El otro nos descubre un fenómeno llamado *Dungeons & Dragons*, que acaba de invadir las universidades catalanas; tras empezar con el recuerdo de rigor al muchacho desquiciado de Connecticut (del que por cierto cada vez leo andanzas diferentes), al adentrarnos en el artículo descubrimos que su editora (*TSR*, claro, de *Borrás* ni *Zinco* no habla nadie) ha tenido que luchar contra muchas imitaciones de su juego, entre las que destaca *Dragonlance* (?!), "casi equiparable al nivel de ventas del juego de *TSR* gracias al apoyo inestimable de una impresionante colección de novelas". Snif. Aún a riesgo de que mis compañeros de redacción con carrera me lancen un archivador a la cabeza, se ha vuelto a demostrar que un buen periodista puede improvisar sobre el tiempo o sobre los problemas sentimentales de Lady Di, pero pisa terreno resbaladizo si se mete en un tema especializado sin tener ni idea y sin contar con el asesoramiento de gente experta (o al menos iniciada). Lo que más duele es que esta vez se las daban de revista del sector.



Casus "sólo estrategia"

La décima y más reciente edición del Campeonato Nacional de Francia de Wargames batió el record de participantes, que hasta la fecha ostentaba su primera edición. No puede ser más oportuno, pues este último número especial (y van 7) de la revista *Casus Belli*, dedica todas sus páginas a los juegos de estrategia. En la editorial, Laurent Henninger, que comparte funciones para este número con el habitual redactor jefe Didier Guiserix, deja en función de la respuesta del público la posibilidad de dar periodicidad a esta iniciativa, lo que quiere decir que podríamos asistir en breve al nacimiento de la primera revista francesa especializada tan sólo en wargames. Este completo volumen incluye desde críticas de



juegos a opiniones socio-políticas de un experto "sovietólogo", desde un artículo sobre el diseño de wargames (¿os suena?) acompañado de un juego en encarte al recuerdo de los grandes clásicos (algunos incluso descatalogados), desde las figuras al ordenador ... En fin, un cuerpo central de wargame, con una parte de diplomáticos, otra de nostalgia y una pincelada de estratégicos abstractos; un gran repaso por el mundo del tablero.

Aterriza el Dragón

Por fin, tras meses de cotilleo y expectativas, se ha publicado el primer número de la versión española de *Dragon*, la revista de *TSR* para *D&D* y *AD&D*. Ante ello nos hemos de mostrar contentos, ya que la implantación de *Zinco* en el mundo del cómic hace esperar una distribución por todos los rincones del país, lo que en principio es bueno para extender nuestra afición, aunque ésta se vehicule hacia un solo juego. Pero precisamente la premisa de llegar a mucha gente debería llevar a su director a medir más sus palabras, ya que de lo contrario se arriesga demasiado a hacer el ridículo. Su insistente discurso destinado a autoafirmarse ignorando a los demás suena triste; cualquier persona mínimamente implicada en el mundo del rol sabe que, hoy por hoy, ya existe una revista con implantación nacional, y su nombre no tiene precisamente escamas. La verdad, nos sabe mal por el equipo de redacción (más que capaz de, si se lo permiten, levantar el vuelo), pero su credibilidad (la de Vigil) resistirá sólo hasta que sus lectores sean capaces de comparar. Y que conste que no dudamos de la aludida fraternalidad que le une a la edición francesa; de hecho cada família tiene su patito feo. En fín, concluyo recomendando fervientemente que os la compréis, ya que es la mejor manera de valorar lo que ahora mismo tenéis entre manos.

ACTIVIDADES

Jornadas en la Oscuridad

Empezamos con una noticia que por pelos no entró en el L34. Del 26 al 27 del pasado febrero, tuvieron lugar en la Capital navarra las *Primeras Jornadas de Estrategia, Rol y Maquetismo*, organizadas por el *Club Mordor* (que puso el sudor y las lágrimas) y la Casa de Juventud de Pamplona (que, aunque tarde, facilitó los carteles y el local). Torneos (*Rune Quest, MELS, Cyberpunk* y *MERP*) y partidas de figuras (a destacar un épico enfrentamiento de Napoleónicos 5 mm. y las habituales partidas de *Warhammer Fantasy*, juego estrella del club) para deleite de los más de 300 participantes/visitantes. En una sala anexa se exhibían maquetas y dioramas del Club de Modelismo de la Casa de Juventud. En fin, que animan a los demás clubs de la ciudad y alrededores a colaborar en la organización de las siguientes. Club Mordor: Sala 6B, Casa de la Juventud, C/. San Güesa 30, 31002 Pamplona (Apdo. Correos 2148).

Segundas Jornadas de Rol y Simulación en Cornellà

Más actividades interesantes en la provincia de Barcelona. Organizadas por el *Grup Jove de Formació i Temps Lliure*, y la colaboración de la *Sociedad Tolkien Española*, se celebraron en el Centre Cívic de Sant Ildefons estas Jornadas entre los días 23 y 25 de abril. Las actividades se centraron en dos aspectos:comentario de la obra de Tolkien, y celebración de diferentes partidas y campeonatos (*El Señor de los Anillos-Rolemaster, Spacehulk, Dungeons and Dragons, Star Wars, Cthulhu* y *Blood Bowl*). Es interesante destacar que, además de jugar a los juegos antes mencionados, también tuvo lugar la presentación de una serie de juegos autóctonos, aún no publicados, como *Gore Action* y *La Tierra Gris* (rol), *El Rey del Submundo* (temático) y *Los tercios de Alfa-Centauro* (wargame), así como una exposición de objetos relacionados con J.R. Tolkien.

Cómic, Cine y Rol en Barcelona

Vaya un mes de abril más frenético para los roleros barceloneses. Y es que además de las actividades que hemos comentado antes, se desarrolló entre el 29 de marzo y el 3 de abril *Joc al Còmic*, en el Xalet del Clot. Organizada por *Gresca*, el objetivo de esta iniciativa no era otro que evidenciar el fuerte



nexo que existe entre cómics y juegos, a través de cuatro puntos básicos. Los participantes en *Joc al còmic* han podido disponer de un amplio surtido de cómics y juegos de libre utilización, expuestos en un quiosco, aprender a hacer un cómic en el correspondiente taller dedicado a ello o participar en otro taller dedicado a transformar cómics en juegos, asistir a la proyección de una serie de películas basadas en famosos personajes de viñeta, y finalmente participar en interesantes partidas de *Vampiro, El Señor de los Anillos, El Príncipe Valiente* y *Toon*.

Jornadas en el Puerto de Santa Maria

Los días 17 y 18 de abril se han celebrado en esta localidad gaditana las *Segundas Jornadas de Rol, Estrategia y Simulación*, organizadas por la *Asociación Juvenil Círculo de Stonehenge*. El objetivo de estas jornadas, que han contado con la colaboración municipal, era doble: dar a conocer a la sociedad organizadora, por un lado, e intentar unificar a los múltiples clubs y asociaciones existentes en la ciudad, por el otro. A fin de garantizar el éxito del evento, la organización ha conseguido reunir unas cuatro decenas de másters que, repartidos en tres turnos, han garantizado la celebración de partidas de todos los juegos durante cualquier momento del día. Uno de los encantos de estas jornadas es que no se han centrado sólo en el rol, sino que para los muy wargameros se han organizado partidas de juegos tan carismáticos como *Squad Leader, Third Reich, Cry Havoc o Empires in Arms*.Si a ello le unimos un torneo de *Battle Tech*, la proyección de las películas de animación *Akira* y *El Señor de los Anillos*, y la convocatoria de una mesa redonda con representantes de diferentes clubs de la zona en la que se debate la organización de unas macrojornadas en la Bahía de Cádiz, podemos acabar diciendo de estas Jornadas que han sido un más que interesante evento que debería tener continuidad.

Madrid, ojo avizor

Roleros de Madrid, estad atentos a los movimientos del *Club de rol Séptimo Grado*, que nos anuncia la posible celebración de unas jornadas, las *ERYS 93*. Estas tendrían lugar entre los días 1 y 4 de julio en Leganés. Los organizadores pretenden así dar continuidad a una actividad ya celebrada el pasado año, pero mejorando la presente edición gracias a la experiencia adquirida. Para empezar, exponen su intención de celebrar más concursos que en la última edición de las *ERYS*,y anuncian una mayor presencia de los juegos de estrategia y simulación.Los miembros del *Club de rol Séptimo Grado* esperan contar con el patrocinio del Ayuntamiento de Leganés y la colaboración de tiendas especializadas y editoriales del mundo del rol.¡*Animo*¡

Rol en Gijón

Se han celebrado en la ciudad asturiana las *I Jornadas de Rol Ciudad de Gijón*, durante los días 1, 2, 5, 6 y 7 de abril, organizadas por los clubs *La Abadía del Rol* y *Orden Esotérica de Imnsmouth*, y la *Asociación de alumnos del R.I.B. Jovellanos*. A lo largo de estos días se han disputado interesantes partidas de *Star Wars, La Llamada de Cthulhu, Aquelarre, RuneQuest, M.E.R.P., Príncipe Valiente, Mutantes en la Sombra, Stormbringer, Ars Mágica* y *Paranoia*, así como partidas de demostración de *Aliens, Car Wars* y *Warhammer 40.000*. Paralelamente a todas estas partidas, se desarrollaron dos actividades tan interesantes como un concurso de módulos y un Torneo *Battle Tech*.

Estas Jornadas tuvieron como marco la EUITI de Gijón (Peritos).

Más Rol en Euskadi

Organizadas por el club *Drow* de Algorta, y con la colaboración del Aula de Cultura de Getxo, *Hobbies Guinea* y *JOC Internacional*, se desarrollaron en Getxo las *Jornadas de rol Vive la Aventura*. El acontecimiento ha tenido un programa del agrado de los roleros más exigentes. Se ha jugado a prácticamente todos los juegos traducidos al castellano, así como a otros aún por traducir como *Marvel Superheroes Basic*, y *Dangerous Journeys*, de Gary Gygax, creador de *D&D*. También han tenido lugar partidas de demostración de *Cruzada Estelar, Heroquest, Space Marine, Space Hulk, Warhammer 40.000, Dungeon Bowl* y *Advanced Blood Bowl*.Y por si todo esto no fuera suficiente, los organizadores de este encuentro rolero han realizado sendos campeonatos de *Blood Bowl* y *Battle Tech*, y otra competición más que interesante: el Trofeo Especial al Mejor Máster de las Jornadas, destinado a incrementar la afluencia de árbitros de juego a esta magnífica convocatoria lúdica.

Talazbrágoles 93

Tranquilos. No os estamos hablando de ningún nuevo grupo mafioso al más puro estilo yakuza, ni es ninguna errata, ni tan siquiera os proponemos un nuevo trabalenguas. *Talazbrágoles 93* es el nombre con que se han bautizado las *Segundas Jornadas de Juegos de Rol, Estrategia y Simulación* de la madrileña localidad de Las Rozas. Estas se celebraron los días 24 y 25 de abril en el Centro de Servicios Sociales de Las Rozas, organizadas por un buen número de clubs roleros de la zona, y contando, como no, con el apoyo municipal. Además de las consabidas partidas, las Jornadas han servido para presentar en sociedad nuevos juegos desarrollados por clubs participantes en ellas.

No se vayan todavía, aún hay más

El club de rol *ASAC* prepara para el 25 de junio las 24 horas de juegos de rol non-stop. El evento, que está previsto que se celebre en la Casa de Cultura de Sant Cugat (Barcelona), incluirá partidas de iniciación a *El Señor de los Anillos, Aquelarre, Runequest* y *Oráculo*, así como un interesante torneo a dirimir en tres eliminatorias. La primera sería de *AD&D*, la segunda sobre *La Llamada de Cthulhu* y la tercera y última ambientada en el mundo cyberpunk.

El barcelonés club de rol *Auryn* también tiene previsto organizar unos encuentros los días 1,2 y 3 de julio, en el Centre Cívic de Torrellobeta, con partidas de iniciación de *El Señor de los Anillos, Aquelarre, RuneQuest* y *Stormbringer*, un torneo de *RuneQuest*, y, atención porque esto promete, una partida de rol en vivo en que los jugadores deberían desentrañar un asesinato, o al menos no perecer mientras lo investigan.

8º Salón de los Juegos, París 1993

Del 10 al 18 del pasado mes de abril, el recinto ferial de la capital francesa acogió el 8º Salon des Jeux, en el seno del 14º Salón Internacional del Maquetismo. Motivados por el evento, pero sobre todo por los invitados de honor anunciados para esta edición, nos acercamos a París para ofreceros un panorama de cómo está el sector profesional en Francia y para captar el estado de la afición de nuestro país vecino.

por Eduard García

La primera impresión rectifica nuestras expectativas respecto a la afición: aunque el certamen rebosa de adictos, no les vamos a ver en acción. Su papel es básicamente de espectador, ya que la muestra francesa de juegos y maquetismo es una feria profesional; buscando un paralelismo local lo encontraríamos en "nuestro" Salón del Cómic: la gente acude en busca del autógrafo o de la novedad y, si hay suerte, pues encuentra sitio en la mesa de algún stand y disfruta de lo lindo.

Antes de entrar en materia, justo es también reconocer que a nuestros compañeros del mundo del juego les devora la apabullante presencia de sus socios modelistas. Nada más entrar en el palacio has de colarte entre un aeródromo y una piscina, instalados para la respectiva exhibición de aviones y barcos a control remoto (a media tarde nos sorprendió el estruendo de una auténtica batalla naval, que por cierto ha hecho estragos en la grabación de una de mis entrevistas). Más allá, se divisa la red ferroviaria y el circuito de carreras para los bólidos. Superado el modelismo de radio control, entramos en un mundo que se va haciendo más nuestro, ya que tras las maquetas militares (de plástico y metal), los stands de miniaturas de fantasía nos hacen desembocar en la zona dedicada a los juegos de reflexión.

La primera impresión es algo decepcionante. No acabas de creerte que aquel sueño dorado, que nos abrió a muchos barceloneses el acceso a nuestra afición favorita, se haya visto reducido a la presencia de una revista (*Casus Belli*) y media docena de editores. Esperemos que nos sirva la experiencia.

En busca de nuevos valores...

Y para combatir la nostalgia, nada mejor que empezar acercándonos al stand de los últimos en apuntarse al invento, para contagiarnos de su frescura. *MultiSim* se ha estrenado con una diana, ya que en la encuesta-resumen del 92 publicada por *Casus Belli*, su juego, *Nephilim*, ha conseguido el premio al mejor juego francés publicado y se ha clasificado en segundo lugar en el ranking general (que engloba tanto juegos franceses como extranjeros), y eso teniendo en cuenta que salió a la venta en noviembre. Hasta el momento han publicado el libro de reglas, la pantalla y dos suplementos, *Les Veilleurs* (Los Vigilantes) y *Les Templiers* (Los Templarios). El juego se dirige a un público culto, amante de resolver intrigas no siempre evidentes por el propio desarrollo del juego; según nos comenta Didier Guiserix, redactor jefe de *Casus*, es difícil plantearse jugar la campaña de los Templarios sin una buena base histórica sobre lo que representó la misteriosa Orden del Temple. Hablamos con Frédéric Weil, diseñador del juego.



Frédéric Weil, autor de Nephilim, nos habla de su juego.

LIDER.- Tenemos noticia de que habéis editado el juego con vuestros propios medios, pero cuando lo hemos tenido entre las manos nos ha llamado la atención ver detrás el logo de la firma americana *Chaosium* ¿Por qué está ahí *el dragón rojo*?

Frédéric.- Efectivamente, el juego nos lo hemos editado nosotros. Cuando nos planteamos crear un juego, tuvimos que pensar en qué tipo de mecánica emplear. Hoy en día es difícil encontrar algo nuevo; nosotros éramos jugadores de *RuneQuest*, por lo que conocíamos muy bien a Greg Stafford y el sistema *Chaosium*. En consecuencia, hablamos con Greg y le preguntamos si podíamos comprar los derechos de utilizar su sistema de juego sobre nuestra ambientación. No hubo ningún problema.

L.- Háblanos un poco pues de vuestra parte, la ambientación ¿Qué es un Nephilim?

F.- Nephilim es el nombre de los personajes que van a llevar los jugadores. El mundo en el que se sitúa la acción es contemporáneo al nuestro. Los jugadores encarnarán unos seres muy antiguos, los Nephilim, provenientes de los tiempos bíblicos, que se reencarnan en cuerpos humanos. Los PJs despiertan como Nephilim ahora, en el siglo XX, y su objetivo es llegar al Agartha, una especie de estadio de perfección. Se llega a él gracias a la energía mágica. El Nephilim controla cinco energías mágicas, los cuatro elementos principales (tierra, aire, fuego y agua) y la luna. Siempre habrá un elemento predominante que marcará el carácter de vuestro personaje. Por ejemplo, un Nephilim del fuego será impulsivo, violento, mientras que un Nephilim de la tierra será más tranquilo, intelectual.

L.- Danos un ejemplo de aventura, una motivación para que los Nephilim entren en acción.

F.- Puede ser que un Nephilim, en una encarnación anterior, por ejemplo en el siglo XV, hubiera estado a punto de descubrir una información importante acerca del tesoro de



los Templarios. Ahora puede volver sobre la pista. Esta es la base de nuestra campaña sobre el tema. La motivación de los personajes será siempre reencontrar toda la información mágica que ha sido escondida por los humanos; estos conocimientos les permitirán mejorar sus competencias mágicas y, en definitiva, llegar al Agartha.

L.- Sale el juego a la calle en noviembre y hoy, tan sólo seis meses después, ya habéis presentado la pantalla y dos libros.

F.- Nuestro interés es ir sacando material con bastante asiduidad, para ayudar a los jugadores que empiezan a sumergirse en el universo de Nephilim. Ahora está previsto que a finales de junio salga un libro que tratará de los Arcanos del Tarot, y para después del verano publicaremos una gran campaña, un poco al estilo de las campañas largas de *La Llamada de Cthulhu*.

Si el destino no juega demasiado con nosotros, probablemente podréis conocer más de este juego en el Dossier de nuestra próxima revista.

... pero sin olvidar los clásicos

Dejamos a los jóvenes diseñadores para ver a los más veteranos. En el stand de *Oriflam* (traductor francés de *RuneQuest*, *Stormbringer* y *Pendragón*), mientras intentamos contactar con la gente de la revista *Tatoo*, constatamos una vez más la gran calidad de sus suplementos de producción propia para *Hawkmoon*. Actualmente se desviven por amontonar títulos de su última traducción: *Cyberpunk*. Intentando no levantar muchas ampollas preguntamos por su juego de ambientación futurista, *Multimondes*, su única iniciativa hasta la fecha de publicar un juego francés. El tema está aparcado, ya que las reglas exigían una serie de mejoras con las que el autor no estaba de acuerdo; otra pieza de coleccionista, pues, para los que tengan un ejemplar del juego.

Nos acercamos también a saludar a la gente de *Hexagonal*,

RANKING

Este ranking corresponde al mes de abril de 1993. El ganador del sorteo del mes de abril fue Jesús Martínez Antón de Barcelona.

JUEGOS DE ROL
Juegos puntuados 68

1º	Rolemaster	1.874	+
2º	Advanced Dungeons and Dragons	1.773	–
3º	El Señor de los Anillos	1.556	=
4º	Star Wars	1.067	–
5º	Stormbringer	833	+
6º	La Llamada de Cthulhu	802	–
7º	Vampiro	680	=
8º	Aquelarre	402	+
9º	Runequest	400	=
10º	Analaya	361	+
11º	Far West	261	+
12º	Dungeons and Dragons	222	+
13º	Mutantes en la Sombra	208	=
14º	Ragnarok	200	–
15º	Cazafantasmas	190	=
16º	Oráculo	154	=
17º	Twilight 2000	101	–
18º	GURPS	77	=
19º	Ars Magica	51	–
20º	Shadowrun	43	=

JUEGOS TEMATICOS
Juegos puntuados 57

1º	Heroquest	545	=
2º	Cruzada Estelar	449	=
3º	Blood Bowl	290	+
4º	Warhammer Fantasy	270	+
5º	Advanced Heroquest	200	+
6º	Civilization	176	+
7º	Talismán	161	+
8º	Space Hulk	152	=
9º	El Golpe	151	=
10º	Circus Maximus	140	=
11º	Drácula	135	–
12º	Warhammer 40 K	115	–
13º	Battletech	96	+
14º	Space Marine	94	–
15º	Battlemaster	69	–
16º	Empires in Arms	62	–
17º	Blackbeard	57	–
18º	Fantasy Warriors	52	–
19º	New World	48	=
20º	Tyranid Attack	41	=

WARGAMES
Juegos puntuados 93

1º	Imperator	412	=
2º	Squad Leader	376	=
3º	SPQR	358	+
4º	Stalingrad Pocket	341	–
5º	World in Flames	321	+
6º	Command Decision	309	–
7º	Winter War	300	–
8º	Ancients I y II	271	+
9º	Adv. Third Reich	256	+
10º	Zitadelle	235	=
11º	Scorched Earth	212	=
12º	Flat Top	170	=
13º	Sands of War	143	–
14º	Russian Campaign	109	=
15º	Cry Havoc	102	+
16º	Alexander	100	=
17º	Berlin 45	87	=
18º	Napoleon First Battles	78	+
19º	Age of Chivalry	45	=
20º	RAF	40	+

JUEGOS PC
Juegos puntuados 38

1º	V for V Velikiye Luki	312	=
2º	Pacific War	296	=
3º	V for V Utah	275	+
4º	High Command	233	+
5º	Carriers at War	231	=
6º	X-Wing	228	+
7º	Harpoon	191	–
8º	Aces of the Pacific	187	=
9º	Siege	143	=
10º	Civilization	132	–
11º	Underworld	131	=
12º	Task Force 1942	114	=
13º	Great Naval Battles	106	–
14º	Patriot	101	=
15º	Campaign	85	=
16º	Conquered Kingdoms	81	=
17º	Comanche	71	–
18º	Carrier Strike	62	=
19º	Indiana Jones	52	=
20º	F-15 Strike Eagle	40	=

Acordaos de escribir o llamad a Central de Jocs para vuestros votos y que la suerte os acompañe.

responsables de la edición francesa de la revista *Dragon* (sabia mezcla de material *TSR* con artículos propios, que supera con creces al original americano) y de la traducción de *MERP* y *Vampire*. Nos comunican que están preparando la publicación en francés de *Werewolf*, el juego de rol ecologista (ya que los hombres-lobo atacan al hombre que hace peligrar su hábitat natural y el medio ambiente), y que esperan acabar la saga de *White Wolf* con el libro dedicado a los magos, humanos destinados a combatir tanto a vampiros como a hombres-lobo. Como futuro inmediato piensan en empezar su distribución en librerías; cuando lo tengan consolidado, empezarán a estudiar un proyecto de juego propio, pero quieren que sea algo muy asequible al no iniciado, a medio camino entre el cómic y el rol.

Quien sin duda también merece el calificativo de veterano es Croc, alma mater de la editora *Siroz*. Desde *Zone*, aquel curioso juego de rol de bandas callejeras presentado poco más que en fotocopias, hasta la publicación en libro de tapa dura de *Stella Inquisitorus*, juego independiente y a la vez secuela futurista de su actual producto estrella *Magna Veritas/In nomine Satanis*, la factoría Croc ha sabido producir un buen numero de juegos caracterizados por una personal marca de la casa. En este caso, las apariencias no engañan. Ambientes negros, humor negro. *MV/IS* es un juego en el que los PJs encarnan grupos de ángeles o demonios dispuestos a cumplir las misiones que les encarguen sus patrones en una tierra alternativa muy poco alternativa; es sin duda un juego de éxito (11.000 cajas vendidas), y cuenta con un gran numero de extensiones, desde las más "terribles" hasta las más delirantemente cómicas. Muestra de la aceptación que tiene entre el público francés es que *Scriptarium Veritas*, volumen que recoge y amplía información de los primeros suplementos ahora agotados (la política de *Siroz* es no reeditar nunca un suplemento), ha sido considerado por los lectores de *Casus Belli* el mejor suplemento del año (incluyendo producto nacional y extranjero). Croc nos comenta también que trabajan duro en la nueva edición de *Bitume*, su juego "madmaxiano", que se verá apoyada por una nueva serie de figuras de *Prince August*.

LIDER.- Desde los tiempos de *Zone* esto ha cambiado un poco ¿no?

Croc.- Bastante ¿no crees?

L.- Antes nos has dicho que aunque disponga de reglas para jugarse de modo independiente, tú consideras que *Stella Inquisitoris* es un volumen más de la saga de *In Nomine Satanis*. Háblanos pues del último de tus juegos, *Bloodlust*, que representa tu incursión en la fantasía clásica de espadas.

C.- *Bloodlust* transcurre en un mundo bárbaro en el que unos seres superiores se han encarnado en forma de armas (hachas, espadas, etc). En este mundo los portadores de estas armas son gente poderosa. Cada jugador llevará dos personalidades, un PJ y un PNJ; la saga será la historia del personaje, el arma. Esta posibilidad de cambiar de portador permitirá jugar grandes gestas heroicas, grandes batallas, etc.

L.- ¿Se describe en el reglamento un sistema para el combate de masas?

C.- Si, se describe tanto el combate de masas como el cuerpo a cuerpo, pero no es nada complicado. A nosotros nos gustan los juegos sencillos.

L.- ¿Hay algún tipo de magia en el mundo de *Bloodlust*?

C.- La única magia es la de las armas. Es por eso que los portadores de armas son habitualmente reyes o jefes de tribu, gente respetada por su poder.

L.- Háblanos ahora de su predecesor, *Heavy Metal*, ¿lo consideras un juego "cyberpunk"?

C.- No creo que se le pueda llamar cyberpunk; de hecho el mundo de *Heavy Metal* es una transposición del nuestro a no muchos años vista. Es un futuro más próximo. Se trata de un mundo feliz, sin criminales, sin paro, en el que nadie debería estar descontento. Los jugadores pueden interpretar el papel de las fuerzas de seguridad (robots) o de estos infelices rebeldes.



Croc, alma mater de Siroz, con LIDER.

L.- Un futuro no muy lejano le asemeja a *Bitume*.

C.- Sí, pero no es lo mismo. El mundo de *Heavy Metal* tiene un mayor nivel tecnológico. La sociedad de *Bitume*, además, no tiene mucho de feliz.

L.- Hablando de *Bitume*, tenemos entendido que en breve vais a traducir el *Car Wars* de Steve Jackson (primera traducción de *Siroz*; hasta ahora todo eran juegos de producción propia). Coméntame las diferencias que encuentras entre estos dos juegos, ambos inspirados en la saga de Mad Max.

C.- *Bitume* es más juego de rol, y describe más el personaje. Aunque el combate de vehículos está obviamente desarrollado, no llega a la precisión de *Car Wars*.

L.- ¿Aconsejarías jugar a *Bitume* usando las reglas de *Car War* para los combates?

C.- Depende del tiempo de que se disponga. En una partida de *Bitume* normalmente los combates serán frecuentes, por lo que de usar las reglas de Jackson se emplearía mucho más tiempo.

Reyes del tablero

Nos alejamos momentáneamente de la zona del rol pasando entre los más jóvenes, que desbordan los stands de *MB*, probablemente el de más superfície (copado por el *Battle Masters* con alguna mesa dedicada a *Space Hulk*), y de *Schmidt-France*, dedicado ahora a promocionar *Les heros de l'Oeil Noir*, la versión de tablero, "tipo *Heroquest*", de su juego de rol sobre el Ojo Negro.

Sin alejarnos del bullicio llegamos a los dominios de *Ludodélire*, editor de varios juegos "de sociedad" de producción propia que lleva además la distribución del juego medieval-onírico *Rêve de Dragon* (un gran juego, con un buen número de fieles seguidores en Francia, pero bastante desconocido fuera de su país de origen; Ricard os lo presentó sucintamente en el LIDER 20). Gérard Delfanti, diseñador de la mayoría de los productos de la casa, nos distingue en su catálogo tres tipos de juego: primero aquellos en los que interviene a partes iguales la táctica, la suerte y la negociación, como *Super Gang* (el más veterano de la firma) o *La Vallée des Mamouths* (juego humorístico que representa al hombre primitivo en busca de sus necesidades primarias: comida, mujeres, etc); los juegos puramente tácticos o de estrategia, como *Full Metal Planete*; y los juegos de recorrido de temática deportiva, como *Formule Dé* (Fórmula Dado, carreras de coches en el circuito de Montecarlo) o *Foot Mania* (que va



algo más allá de la simulación puramente deportiva para convertirse en un juego económico: jugar a ser Berlusconi).

LIDER.- ¿Qué es lo que ofrece *Full Metal Planete* a los jugadores de wargame "clásico"?

Gérard.- Uno de los aspectos en los que nos gusta poner más énfasis a la hora de producir un juego es la calidad de los materiales empleados. Así, en *FMP* aparecen 84 figuras metálicas representando distintos tipos de vehículos. Cuando nos planteamos el diseño del juego nos pusimos como objetivo conseguir un buen juego táctico sin los inconvenientes habituales del wargame (libros de reglas de 50 páginas, por ejemplo). Aquí no existe el factor suerte, ya que no se lanzan dados ni se deben consultar tablas complicadas; es un juego puramente táctico. Además, hemos lanzado un suplemento que asegura que a pesar de jugar infinidad de veces nunca se va a repetir el mismo terreno de juego. Creo sin exagerar que actualmente es el juego más bonito que hay en el mercado; no sé si será el más interesante, pero sin duda el más cuidado.

L.- ¿Y el más vendido?

G.- No. Hoy en día es el segundo. El juego más vendido de *Ludodélire* es *Formule Dé*.

L.- Si no me equivoco, vuestro primer juego fue *Super Gang*, un juego de recorrido de enfrentamiento de bandas rivales, en el que debes conseguir el control sobre un barrio antes de que la casi-incorruptible policía no te haga dar con tus huesos en la cárcel, celda o cementerio.

G.- Cierto. Y a mi entender, *Super Gang* sigue siendo nuestro juego más original. A pesar de que se deba tirar el dado para moverse, la mezcla de mecanismos del juego es tal (incluye hasta una pistola lanza-ventosas) que exige gran concentración para aprovechar el buen momento en cuanto llegue. Es un juego con el que te puedes divertir mucho.

L.- Y del primero al último: *Tempête sur l'échiquier* (Tormenta sobre el tablero de ajedrez) ¿Es digerible esto de combinar un clásico como el ajedrez con un juego de cartas en clave de humor?

G.- Claro, se trata de jugar una carta cada vez que mueves una ficha. Las cartas dan nuevas facultades de movimiento a ciertas fichas (caballos convertidos en camellos, peones dopados, etc), en fin, hacen al juego delirante. En este juego creo que se debe destacar también el trabajo gráfico del dibujante que ha hecho las cartas.

Mucho más conocida por estos lares es sin duda la firma *Eurogames*, editora entre otros de los juegos de la serie *Cry Havoc*. Precisamente una de las principales novedades que nos presentaron fue la colección de figuras de plomo de 15 mm que reproducen fielmente los personajes dibujados en las fichas de cartón del juego original, así como la reproducción en resina



Federales y confederados.



DESAFIOS

- Me gustaría contactar con adictos al rol de una edad alrededor de los 14-15 años. Existe posibilidad de formar un club. Especialidad rol y tablero. Sergio Regaño, c/ Zabalbide 69, 1º C. 48007 Bilbao (Vizcaya).

- Ultima ampliación de la *Football League* (liga de fútbol por correo). El juego es bastante completo (no por eso complicado), cuidando tanto su parte deportiva (Copa del Rey, Liga, competiciones europeas, selección nacional) como su parte extradeportiva (fichajes, venta de jugadores, destrozos de los hooligans...). Interesados escribid a: José Guillena, Apartado de Correos 2443, 11080 Cádiz.



MERCADILLO

- Vendo o cambio los siguientes juegos sin estrenar: *Paranoia 2ª edición y Pendragón*. Sergio García, c/ Ferrol 14, 6º 3ª. 28029 Madrid.

- Busco material, módulos y suplementos de *Mutantes en la Sombra, James Bond, La Llamada de Cthulhu*. Me interesa *Cyberpunk, Shadowrun, Megatraveller* en castellano. También compro *Mercenario de Traveller*. Juan García Rodenas, c/ Amor de Dios 5. 02005 Albacete.

- *Third Reich* (plastificado), *Winter War* (plastificado), *First to Fight* (sin destroquelar) y *Las Ultimas Batallas de Napoleón*, todos ellos en perfecto estado, algunos comprados hace poco. Zaragüeta 11, 2, 1º D. Málaga 29007. Andrés.

- Vendo figuras de plomo: soldados confederados de la Guerra de Secesión, 25 mm., marca *Dixon*; búnker de resina y plomo de *Fantasy Forge*. Vendo también: *Star Warriors, ASL, Freedom in the Galaxy, Wohrom, Central America y Robin Hood* (este último es un juego inédito en España, aunque el reglamento está en alemán). Escribid a Pº Fabra i Puig 149, 4º 1ª. 08016 Barcelona.

- Vendo el *Ultimo Puente* y *La Batalla de Las Ardenas (NAC), España '36* y *Guadalajara (TYR), Combined Arms, Battlefield: Europe y Command Decission (GDW), Cobra* y *Firefight (TSR/NAC)* y *Stalingrad (AH)*. Francisco Belmonte Pérez, c/ Platero Pedro de Bares 7, 3º 1ª. 14007 Córdoba. Tel: (957) 434691 (por las tardes).



Duccio Vitale, Frank Stora y nuestro director.

de los edificios que salen en los distintos tableros. Por desgracia han sido definitivamente descatalogadas las antiguas referencias de 25 mm. Pudimos ver también las pruebas de producción de *Moskva* y *Kharkov/Rostov*, que serán las dos primeras entregas de la colección "Estrella roja contra Cruz Negra", serie de wargames con un reglamento común sobre los principales enfrentamientos del frente ruso en la Segunda Guerra Mundial. La colección la dirige Frank Stora, colaborador de peso en las críticas de wargame en *Casus Belli*, lo que ya es una garantía.

LIDER.- Esta es la portada de un juego de la desaparecida firma italiana *International Team*, como sucede con *Fief* o *Zargos Lords* ¿Cuál es la vinculación entre *IT* y *Eurogames*?

Duccio Vitale.- Al desaparecer *IT*, compré los derechos de todos sus juegos. Ahora vamos publicando algunos, guardando el aspecto externo, pero habiendo revisado y modificado profundamente las reglas, que es por donde fallaban. En este caso se ha conservado algo de *Moskva*, se ha mejorado su sistema de base y luego Frank ha desarrollado el resto de la serie.

Frank Stora.- A los veteranos jugadores del *Moskva* de *IT* les costaría reconocer el juego. Las fichas han cambiado bastante, hemos cambiado el mapa, ... se han conservado ciertos mecanismos y el orden de batalla general, pero se han cambiado muchos aspectos particulares de las reglas. Aun así, las reglas de los juegos de la serie serán bastante cortas y concisas, asequibles para un jugador novel.

DV.- Al segundo juego de la serie, *Kharkov* le hemos añadido a última hora otra batalla, *Rostov*. La tercera entrega, *Koursk*, ha servido para que se haya celebrado este año el 10º Campeonato de Francia de Wargame. Son juegos sencillos y equilibrados en cuanto a posibilidades de victoria.

Figuras, batallas... y Batallas

Seguimos visitando los stands de figuras (*EM Diffusion, Prince August, Citadel*). Poco más allá nos encontramos a los amantes del wargame histórico con figuras, aunque se nos antoja triste ver el rincón al que están confinados, disponiendo sólo de un par de mesas.

A su lado destaca el exótico stand del *Club Confédéré et Fédéral de France*. Junto a un maniquí que viste las ropas de un soldado zuavo, hablamos con un tipo vestido al estilo de la caballería de Virginia que nos cuenta que su club se dedica fundamentalmente a los "reenhactments", o representaciones en vivo de batallas históricas. En su caso, como parece evidente, se centran en la Guerra Civil americana. Cuentan con 120 socios, y tienen multitud de contactos en los Estados Unidos con clubs de sus mismas tendencias (incluso comenta que más de una vez se ha desplazado una unidad del *C.C.F.F* para participar en batallas simuladas en los mismos campos en que sucedieron). Nuestro amigo me insiste en que no todos participan en estas representaciones, y que su asociación reune mucha gente que está interesada en distintos aspectos de este período histórico, desde los uniformes a la numismática.

Y a pocos metros de los sables y carabinas, las hachas de dos manos (de espuma) y las pistolas futuristas (con balas de pintura). *Cobra Loisirs* es una asociación que se dedica a organizar cada fin de semana, en los alrededores de la ciudad, enfrentamientos de *Paintball* (ver LIDER 34) y, más de uvas a brevas, roles en vivo de ambientación fantástica. Por contra a lo que sucede por aquí, estos chicos pueden campar pegándose tiros de pintura totalmente a su aire ya que en Francia no son necesarios permisos al no existir reglamentaciones al respecto; de hecho, defienden ferozmente que se trata de un deporte, con sus campeonatos y su federación, en trámite de legalizarse. Además de dedicarse a la organización de estos encuentros, también venden el material necesario para disfrutar de ellos, tanto armas de aire comprimido como de espuma. Por cierto, es increíble comprobar como no duele nada en absoluto cuando te arrean con una de esas mazas en la cabeza. Respecto a los roles en vivo de fantasía, nos cuentan que suelen ocuparles fines de semana largos (2 o 3 días); procuran que juegue el máximo de gente al mismo tiempo, por lo que deben exigir a todos los jugadores un buen nivel de "fair-play", pero esto no suele ser problema, ya que sus clientes son en su mayoría jugadores "de mesa" acostumbrados a respetar unas reglas de juego. Si queréis contactar con ellos, sea para jugar o para pedirles información de cómo se lo montan, escribid a: Cobra Loisirs, 26 Rue de Paris, 92110 Clichy; Tel. 47-37-67-48.

Y además...

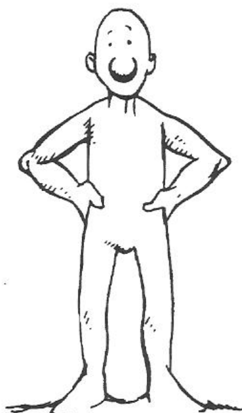
Y esto fue todo. O mejor dicho, casi todo. Quedan pendientes la entrevista que hicimos en el stand de *Jeux Descartes* a Tom Dowd, coautor de *Shadowrun* y coordinador de la segunda edición del juego, y la distendida charla que tuvimos con Gary Gygax, el padre del juego de rol, que pasó por Francia invitado por *Casus Belli* y que está en plena promoción de su nuevo juego *Dangerous Journeys*. Pero esto os lo reservamos para otra ocasión. Au revoir. ◆



Herederos del espíritu del Emperador.

EL TIO TRASGO™ PRESENTA
TEMAS CANDENTES DEL MUNDO DEL ROL
HOY: La creación de personajes.



















De trenes y brujas

Hola a todos. Esta vez no les habla su bibliotecario, perdido en estos momentos en algún lugar de la dimensión-L, sino el archivero, que asume (provisionalmente) su rol. Suponemos que Alejo logrará salir del estado en que se encuentra, o sea que no os libraréis de él en el próximo número. Por mi parte, intentaré suplirlo lo más dignamente que pueda; por ejemplo, mostrando...

por Lluís Salvador

Mi relación con Ray Bradbury ha sido siempre encantadora. Recuerdo todavía como se me obligó a apagar la luz a las tantas de la madrugada cuando era adolescente, mientras no podía dejar de leer las *Crónicas Marcianas*. O mi admiración por los bien tramados relatos de *El País de Octubre*; el retorno a la maravilla y a las pesadillas infantiles que fue *La Feria de las Tinieblas*, o el viaje a un cuerpo tatuado que contaba más que la vida en *El Hombre Ilustrado*. Incluso tengo mi propia historia maravillosa con la estantería que contenía los libros de Ray Bradbury...

He leído decenas de veces relatos suyos. En ocasiones, sencillamente porque estaban en una antología, y si ya los había leído, tenía tan buen recuerdo de ellos que por qué no otra vez...

Supongo que me sucedió lo mismo con *El Arbol de las Brujas*. Bradbury, un clásico ya en decadencia, se merecía una oportunidad. De modo que lo hice: cogí *El Arbol...* e inmediatamente empecé a arrepentirme de ello.

La historia es bien simple. De aquella simpleza que hace que los relatos de Bradbury (los de antes) sean atractivos incluso hoy. Es Halloween, y los niños se disfrazan para entonar sus cantos espectrales y vivir su noche de particular magia mientras los adultos les dan golosinas o (los menos) portazos. Es una noche especial, y nadie de estas longitudes puede entenderla en toda su extensión. Justamente Ray se propone explicarla, en todas sus acepciones y equivalentes culturales. Nuestro grupo de intrépidos muchachos se encontrará con el portazo más original de todos los Halloween de su vida: el que les llevará hasta el árbol de las brujas, el celebrante de todos los Halloween del mundo y todas las épocas. Lamentablemente, aquí se acaba la historia. Ray decide introducir la figura de un rescate (un secuestro ante el cual cualquier máster de rol medianamente decente se reiría), por el cual los personajes tienen que viajar a sitios y tiempos tan dispares como las tumbas egipcias, la noche de las brujas o la fiesta de los muertos (en castellano en el original) de México.

El fracaso argumental se convierte en rotundo, garrafal, desesperado. Sobre todo para el que conoce la otra obra de Ray Bradbury. Sólo se salva el oficio y virtud que Ray siempre ha atesorado: el poder de sus descripciones, siempre poéticas y maravillosas. Pero en cuanto la descripción es interrumpida por el diálogo (al que en nada ayuda una traducción de Matilde Horne parecida a las de los viejos clásicos de *Austral*, o sea obsoleta), el ánimo del lector desciende hasta el aburrimiento e incluso (¡ay!) al ridículo.

Por favor, sed nostálgicos y descubrid a Bradbury. *Las Crónicas, La Feria de las Tinieblas, Las Doradas Manzanas del Sol, El Vino del Estío...* Pero sed también piadosos y no empecéis a Bradbury por *El Arbol de las Brujas*. Podríais dejar de leer a un genial autor.

El Arbol de las Brujas, Ray Bradbury; Eds. Minotauro. Barcelona, 1993. 1400 ptas.

Un plan perfecto

El nivel de ventas y de popularidad de *Parque Jurásico* ha vuelto a poner a Crichton en el candelero, aunque hace ya muchos años que los aficionados a la ciencia-ficción lo conocíamos como uno de los mejores artesanos de la novelística de acción-suspense (véase su aclamada *La Amenaza de Andrómeda*). Sin embargo, prefiero comentar hoy una maravillosa novela suya que, afortunadamente, la redistribución del fondo editorial de *Ultramar* ha permitido recuperar para todos.

Desengañáos. No es de ciencia ficción, ni de fantasía, e incluso está basada en un hecho real. Sin embargo, pocas novelas han estado tan milimetradas en cuanto a trama, ambiente (alerta a los amantes de *La llamada de Cthulhu*: es el mejor registro de costumbres victorianas jamás producido en la novela moderna) y resolución. Poco hay que decir. Un adinerado y misterioso caballero se propone robar el tren que transporta el oro destinado a pagar a los soldados de la guerra de Crimea. Y el crítico poco puede añadir a la división de la novela hecha por Crichton: Preliminares, Preparativos, El Gran Robo del Tren, Arresto y Proceso.

Fue así, es así en la novela, y, una vez concluida o en su lectura, uno no puede por menos que decir lo anterior: un plan perfecto. Tomen nota los roleros. Así se hacen las cosas.

Y poco más se puede decir, salvo la frase final de la última parte, "arresto y proceso": el dinero del Gran Robo del Tren no se recuperó jamás. Los que creen que *Parque Jurásico* es una buena novela, que lean *El Gran Robo del Tren*. Nunca me lo agradecerán lo bastante. Aun sin ser de fantasía.

El Gran Robo del Tren, Michael Crichton; Ed. Ultramar, Barcelona, 1977; 700 ptas. ●



Sant Hipòlit 20
Tel. (93) 345 85 65
Fax (93) 346 53 62
08030 BARCELONA

TORNEIG FIRESTIU d'«EL SENYOR DELS ANELLS»

17 al 20 de juny • 20 h. a 24 h.

Premi al millor jugador i al millor màster
Inscripcions a Central de Jocs i a l'estand núm. 138

DISSERTACIÓ SOBRE «RINASCITA»

Partides d'Aquelarre amb RICARD IBÁÑEZ

Firma del joc per l'autor • De 18 h. a 20 h.

PARTIDES D'«ORÁCULO»

amb JOAQUIM MICÓ

Firma del joc per l'autor • De 18 h. a 20 h.

SORTEIG D'UN LOT DE 5 JOCS

- **ENTRE TOTS ELS INSCRITS A LES PARTIDES D'INICIACIÓ I TORNEIG**
- **ENTRE TOTS ELS MÀSTERS INSCRITS**

Acreditació vàlida per les proves a candidat màster oficial JOC Internacional

GRATIS LA COMPRA REALITZADA A L'ESTAND PER SORTEIG DIARI D'UN DE TOTS ELS TIQUETS DISPONIBLES

T'esperem • FIRESTIU • Del 17 al 20 de juny • 18 h. a 02 h. • Palau Exposicions - Estand 138 • Fira de Mostres de Barcelona • Metro Pl. d'Espanya

T'esperem • FIRESTIU • Del 17 al 20 de juny • 18 h. a 02 h. • Palau Exposicions - Estand 138 • Fira de Mostres de Barcelona • Metro Pl. d'Espanya

Torneos

Seguimos con el tema iniciado en la última entrega, para apaciguar la sed de información de aquellos que desean organizar sus primeras jornadas, o para la reflexión de aquéllos que ya se han lanzado al ruedo pero no quedaron del todo satisfechos. Hoy nos centraremos en los torneos. La definición clásica de la palabra "juego" implica un desafío regido por unas reglas, del cual saldrá un ganador. Pero esto no siempre es así, y en muchos casos no será fácil adaptar esta ancestral pasión por el enfrentamiento a las condiciones de victoria de nuestros juegos favoritos.

Todas la jornadas y encuentros (aquí y más lejos) suelen presentar como aliciente una serie de torneos. Si éstos se basan en juegos de tablero, la organización podrá acogerse a un sistema clásico de eliminatorias. O dicho de otra manera, el esfuerzo básico se deberá hacer antes de las jornadas, en la selección del juego y las condiciones de victoria; después, salvo que algunos contendientes decidan resolver alguna discrepancia a tortazos, la cosa irá rodada. Si quieren plantearse enfrentamientos a partida simple, la selección del juego deberá venir condicionada por el equilibrio de fuerzas que se enfrentan. El problema por otro lado sería que este afán de partir en igualdad de condiciones llevase a enfrentar ejércitos demasiado iguales, lo que resta vistosidad (y rigor histórico) a las partidas; para evitarlo lo mejor es la filosofía que suelen adoptar los reglamentos de figuras, en cuanto a otorgar valor en puntos a las unidades disponibles y dejar que cada jugador reparta el mismo total de puntos en función de su estrategia. Como no, todo tiene pros y contras; en este caso, el contra es el factor tiempo. No hay ninguna duda de que para evitar todos estos problemas, lo mejor es resolver los enfrentamientos a partida doble, una vez en cada bando; otra vez decide el tiempo disponible.

Pero no va a ser en los torneos de juegos de tablero en los que la organización va a encontrar sus principales problemas, sino en el rol. Pongamos el ejemplo de una partida de *Cthulhu*: el trabajo intenso de un profesor universitario consigue la información clave (tres días de trabajo del PJ, resueltos en 10 minutos de juego); el detective del grupo se planta en el lugar del "marro", cuece a tiros a una docena de sectarios y consigue salvar al mundo (una media hora de vida del PJ, que significa una hora larga de partida). ¿Cómo valorar quién es el que más ha contribuído a la salvación de la humanidad? ¿Cómo valorar si lo que no ha hecho un personaje es porque no se le ocurrió al jugador o porque, de hecho, no se le tenía que ocurrir a su PJ? Este es un tema bastante peliagudo, en el que es muy fácil acabar siendo injusto. La única manera que se me ocurre sugerir para evitar dramáticas decisiones de este tipo es jugar el mismo módulo en distintas mesas con el mismo grupo de personajes y seleccionar para una ronda final los que más se hayan lucido en cada papel. Esta decisión la debería tomar, con ayuda de los DJs, un grupo de árbitros que se hayan paseado por todas las partidas. Otra sugerencia muy válida la leí hace poco en un cartel anunciador de unas jornadas: los candidatos a mejor jugador se enfrentarán a distintas partidas de temáticas diferentes (fantasía, terror, futuro) y al final el DJ sacará la conclusión de qué jugador domina más el arte de meterse en la piel de su personaje; aquí el contra es que, para ser justos, el mismo DJ debería dirigir todas las partidas, y no siempre abundan tipos tan polifacéticos.

Y ya que hablamos de esto es muy importante insistir en que todos los DJs deben haberse reunido previamente para aunar criterios sobre el desarrollo de la partida. En bien del torneo, el DJ deberá someter su papel de estrella al hecho de que para juzgar unas reacciones, las acciones deben ser comparables. Los DJs deben haberse empapado con tiempo de la historia, aunque en su vida "normal" de club sean unos fantásticos improvisadores. Lo importante es participar pero, obviamente, todo el que se apunta a un torneo tiene ilusión por ganar. Y con la ilusión no se juega.

Ah, por cierto, el ejemplo citado era real (Torneo Oficial JESYR III), y pasó la eliminatoria el detective, que a la postre sería nombrado mejor jugador del torneo.

Yo era el profesor (Snif).



En el Frente del Pacífico

La lucha en el Pacífico durante la II Guerra Mundial pasa por ser uno de los temas favoritos de un buen número de aficionados al wargame.Puede que tengamos que buscar en Hollywood al principal responsable de ello, o tal vez la lejanía y el exotismo de sus escenarios también tengan algo que ver con esta especial atracción.

por Francisco Navarro

Los juegos de simulación no han sido nunca ajenos al interés por el conflicto bélico en el Pacífico. Desde el comienzo de nuestra afición se vio reflejado en los primeros títulos: *Guadalcanal*, pieza para anticuarios del hobby, o *Midway*, también reemplazado por una nueva versión. De aquí podemos pasar a *Flat Top*, un clásico que a buen seguro faltará en pocas ludotecas. Como colofón citar la última palabra dicha hasta la fecha sobre el tema, *Pacific War*, con su aluvión de fichas, mapas y tablas.

El panorama en lo que se refiere a juegos para ordenador no podía diferir en mucho con lo antes citado. Ya entre los primeros títulos editados hace algunos años encontramos referencias a la campaña del Pacífico. Observando el panorama actual nos encontramos con juegos de gran interés.

Carriers at war

Publicado por la firma *SSG* viene a ser la versión para ordenador de nuestro querido *Flat Top*. Bajo nuestras órdenes quedarán las unidades aeronavales del bando escogido y así podremos recrear los combates de Pearl Harbor, Mar del Coral, Midway, Salomon, Santa Cruz o Marianas.

Una vez seleccionado el escenario el juego pone a nuestro alcance toda la tensión del combate aeronaval. Deberemos lanzar unidades de reconocimiento para intentar localizar a las unidades enemigas. También pueden ayudarnos nuestros observadores costeros, de los que recibiremos algún mensaje de interés. No tenemos que olvidar el tiempo atmosférico. Podemos obtener información del tiempo en las diferentes zonas de acción y así jugar con la posibilidad de ocultarnos del enemigo tras una tormenta.

Para cada una de nuestras bases aéreas o portaaviones se nos indica la disponibilidad de aparatos en cada momento, su tipo y estado. Podemos armarlos y lanzarlos a diversas misiones o dispersarlos para hacer menos peligroso un ataque enemigo. De igual forma disponemos de órdenes para formar CAP sobre nuestros barcos y bases para su protección.

La presentación del juego es muy satisfactoria. En todo momento se dispone de muy buenos gráficos de diferentes acciones del juego o de un mapa de toda el área de acción. El control del juego es muy sencillo, pudiendo realizarse todo por medio del ratón. Las exigencias del juego no son excesivas. Tan sólo se requieren 640 K de RAM y tarjeta EGA o VGA. Acepta alguna de las tarjetas de sonido más habituales.

Como complemento al juego se publica el *Carriers at War Construction Kit*, que incluye un editor de escenarios,para modificar los existentes o bien para crear nuevas situaciones. Nos permite especificar las fuerzas que han de intervenir y su distribución, las bases o los observadores costeros. Así mismo podemos variar diversos aspectos en la forma de juego del ordenador. Se incluyen tres nuevos escenarios sobre las batallas de Wake, Guadalcanal y Tarawa.

Pacific War

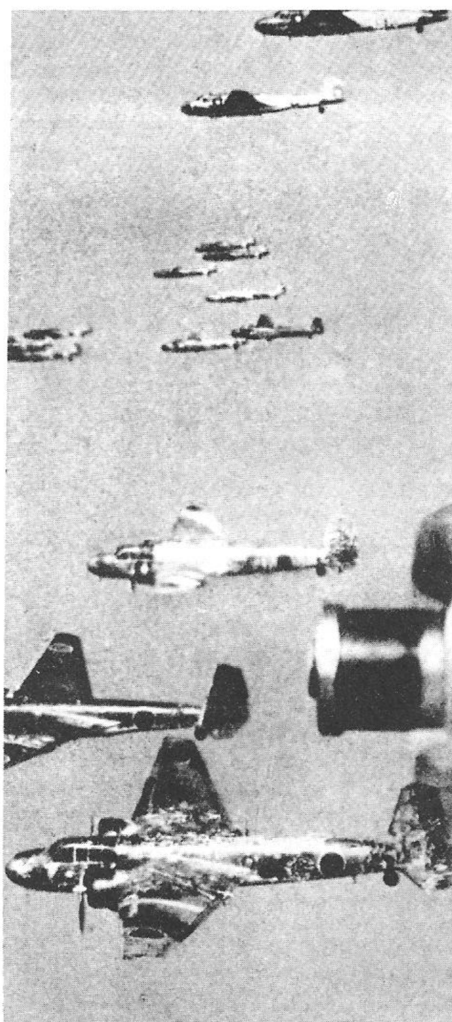
Con *Pacific War* llega nuestro ascenso en el escalafón. Este juego de la prestigiosa marca *SSI* nos ofrece la posibilidad de recrear la totalidad de la campaña en el Pacífico poniendo bajo nuestro control a todas las unidades y recursos del bando escogido.

El juego es la continuación de la serie de juegos editada por *SSI* sobre los diferentes teatros de operaciones de la II Guerra Mundial. El primero en ver la luz fue *Second Front*, sobre el frente ruso, más tarde *Western Front,* sobre el frente occidental, y ahora nos traslada a la guerra entre aliados y japoneses en el período de 1941 a 1945.

Con esta tercera entrega el sistema de juego ha mejorado de forma notable con la inclusión de más información en pantalla. Por la propia naturaleza de la situación a representar, un buen número de tareas pueden quedar bajo la responsabilidad del ordenador. Este se encarga del suministro de nuestras bases, organizando para ello los convoys apropiados. Sólo cuando esto no es posible por la acción de unidades enemigas, el jugador puede tomar la iniciativa y organizar sus propios convoys.

Todo el teatro de operaciones queda dividido en áreas, a las que se asigna un mando que representa un ejército o flota. Todas las unidades se asignan a uno de estos mandos para recibir órdenes concretas. El jugador puede asumir el control de todos los HQ o, si lo desea, dejar en manos del ordenador alguno de ellos tras indicar los objetivos deseados.





Disponemos también de líderes que dirigirán nuestras unidades en el combate. Estos pueden ser asignados a una Task Force, HQ o a una formación aérea, y su influencia en el combate puede ser notable. A lo largo del juego podremos disponer de más líderes, pero hay que tener en cuenta que también pueden caer en la lucha.

El combate en sí mismo queda muy bien representado. Disponemos de la opción de especificar el nivel de detalle que deseamos ver en la resolución del mismo. Con un poco de paciencia podemos recibir información de cada uno de los disparos de nuestros barcos, aunque esto tan sólo sirva para alargar hasta lo imposible nuestra presencia ante la pantalla.

Un aspecto que podía haber sido mejorado en el juego es la gestión de la producción económica. No disponemos de control para variar ésta, limitando el juego los refuerzos a las producciones históricas, con muy poca intervención del jugador. Hubiera sido muy adecuado incluir la posibilidad de variar los criterios de la política de construcción naval de uno y otro bando y conocer sus efectos sobre la guerra.

El juego es un verdadero monstruo que nos permitirá pasar un buen montón de horas ante nuestro ordenador. Podemos escoger entre la campaña total, o bien uno de los cinco escenarios menores que se nos presentan como opción, Indicar también la posibilidad de participar dos jugadores, ya sea ante el mismo ordenador o por medio del intercambio del fichero de juego.

En cuanto a especificaciones técnicas, requiere 640 K, tarjetas EGA o VGA, y soporta el uso del ratón y tarjetas de sonido.

Como nota curiosa hay que citar que este juego es el producto del trabajo en solitario de Gary Grigsby, su diseñador. Si bien hay que reconocer su notable esfuerzo, una ayuda por parte de *SSI* habría contribuido a mejorar alguno de los aspectos débiles de este buen juego.

Aces of the Pacific

Con este título nos desviamos un poco de la línea de esta acción para tocar, aunque sea levemente, el campo de los simuladores de vuelo. *Aces of the Pacific* es un simulador de combate aéreo en el frente del Pacífico que nos ofrece la marca *Dynamix*. No se diferencia en mucho de juegos como *The Finest Hour* o *Secret Weapons of the Luftwafe* en cuanto a presentación o técnicas, pero su más notable aportación es la variedad de aparatos y misiones que en él se nos ofrece.

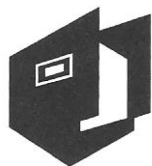
Con *Aces* podemos pilotar un Zero, caer en picado sobre un barco enemigo para descargar nuestra mortífera carga o volar a ras de agua hasta llegar el momento de desprendernos de nuestro torpedo y ver su estela blanca apuntar hacia el objetivo.

Disponemos de una treintena de aparatos diferentes para volar, diferentes misiones o intentar sobrevivir toda la campaña. Si todo esto se nos queda pequeño disponemos de una ampliación *WW II: 1946* que alarga un año más la guerra y hace intervenir a nuevos tipos de aparatos, entre ellos reactores de uno y otro bando.

De nuevo Hollywood entra en nuestro ordenador y nos permite recrear todas las situaciones que hacen de la guerra en el Pacífico algo diferente y lleno de atractivo. ●

dossier

CABALLEROS JEDI EN STAR WARS



DOSSIER

El camino hacia la luz

Volvemos a dedicar un módulo a la ciencia ficción, y en especial al universo ludo-cinematográfico de La Guerra de las Galaxias. Como los más fieles sabréis, éste es el segundo dossier que publica la revista sobre Star Wars, pero bien poco tiene que ver con el primero (como bien poco tiene que ver la revista que tienes en tus manos con los números de entonces). Si el del ***LIDER 16*** *presentaba el juego de rol y te ayudaba a dar tus primeros pasos con él, éste se dirige especialmente a los Directores de Juego amantes de cuidar el ambiente en sus campañas, desarrollando la filosofía vital de unos personajes tan importantes en el juego como en las películas: los Caballeros Jedi. Que la fuerza os acompañe, como acompañó a sus autores.*

por David Revetllat

Presentamos en esta ocasión un Dossier dedicado exclusivamente a *Star Wars*. Más aún: centrado por completo en esas míticas figuras que fueron los Caballeros Jedi y que algún día, con el advenimiento de la Nueva República (quienes hayan leído "*Heir to the Empire*" y demás ya sabrán a qué me refiero), es de esperar que vuelvan para preservar de nuevo la paz y la justicia en la Galaxia.

Mediante los artículos y el módulo que los acompaña, seguiremos paso a paso el proceso que sigue un aspirante a Caballero Jedi, hasta llegar al momento de iluminación en que de forma consciente llega a sentirse parte integrante de todo el Universo, parte de La Fuerza, no fundiéndose como una gota en el mar, sino llegando a ser tan inconmensurable como éste. Para ello deberá olvidar, o mejor dicho, superar, todo lo aprendido hasta entonces.

Conoceremos también algunos datos de interés al respecto de lo que fueron los antiguos Caballeros Jedi: sus costumbres, ceremonias, posibles orígenes... Y finalmente, con el módulo descubrirás si tu personaje está realmente preparado para afrontar las pruebas que deben superarse para ser un Jedi.

Sin lugar a dudas lo que más chocará a los aficionados a *Star Wars* será el hecho de encontrarse nada menos que con los preceptos básicos del *zen*. Quienes ya estén algo metidos en el tema, no habrán podido dejar de percibir la enorme coincidencia que guarda con la filosofía Jedi. Quizá George Lucas intuyó ciertos valores universales, o quizá simplemente ya tuviera conocimientos al respecto. Sea como sea, dichos preceptos serán realmente útiles a quienes quieran interpretar a un auténtico Jedi y no una burda caricatura de éste.

Todos sabemos que los caballeros Jedi se entrenan para la guerra. Así es, pero no nos confundamos: luchar y entrar en batallas no son los auténticos objetivos de un Jedi que se rija por el lado correcto. Las auténticas artes marciales están estrechamente ligadas a la filosofía zen o similares. Mientras que en la mayoría de los gimnasios en las que éstas se "practican" el objetivo primordial consiste en ser el mejor de entre los demás, vencer a todos los contrincantes posibles y, al tiempo, desarrollar una supuestamente imprescindible agresividad (suena a lado oscuro, ¿no?), en la tradición oriental de donde estas artes son originarias todo buen budoka (aquél que escoge el camino de lo marcial) debe tener siempre presentes dos puntos:

1. Jamás provocará situaciones que requieran de la violencia para ser resueltas; ahora bien:
2. Si la situación la provocan otros, y la violencia es el único camino para resolverla, no tendrá ninguna clase de contemplaciones.

Esto sí suena a Jedi. Pero sigamos: al practicante de artes marciales sólo le importa ganar a una persona, a sí mismo. Tanto le da ganar 100 combates como perderlos, su objetivo será progresar. Siguiendo con el espíritu del Budo, practicar este camino para ganar a nuestros semejantes es maléfico, signo de un espíritu inferior. La mejor victoria será siempre la que obtengamos sobre nosotros mismos. Debemos incluso agradecer la ocasión de mejorar que nos brindan nuestros contrincantes. Nosotros y nuestros contrincantes formamos parte de un mismo Universo.

El Budoka ha escogido el camino de lo marcial para progresar sobre sí mismo hasta llegar a un nivel supremo de conocimiento y paz interior, pero no es ese el único camino para llegar al mismo fin. Está también la meditación, por ejemplo. Por ello, en occidente encontraréis más del auténtico espíritu de las artes marciales en el Tai-chi-chuan o en el yoga (quizá también en el judo o en el aikido) que en las grotescas imitaciones puramente técnicas que se han llegado a hacer del asunto. El practicante de artes marciales no debe aprenderlas para saber hacer más daño, sino para, descubriendo el daño que se puede llegar a hacer, respetar más la vida.

Así pues, ya estáis preparados para entrar en el mundo de los Jedi. Quizá incluso decidáis no abandonarlo. Cualquiera puede, a su manera, ser un Jedi en la vida real. A saber, nadie ha conseguido levantar piedras del suelo sin recurrir a medios mecánicos, pero practicando por ejemplo Tai-chi, estaréis más cerca de los Jedi de lo que os pudiera parecer en un principio. ●

Jedi: el Zen en Star Wars

Elaborado a partir de las disciplinas Zen, el Jedi es, sin duda, una de las facetas decisorias en el desenlace de la trilogía Star Wars. A partir de la explicación de la técnica y de la relación maestro-discípulo, vamos a analizar detenidamente los fenómenos que la Fuerza provoca para introducirlos como un nuevo material para vuestro juego de rol favorito.

por Magda Revetllat i Barba

En el año 1191 de nuestra era, el monje Eisai introducía en el Japón el *zen*, que es la forma que en este país adoptó lo que era la escuela budista en China. Más tarde, en el año 1227 otro monje, Dogen, remodela y perfecciona dicha disciplina.

Lejos de toda teorización, el *zen* se preocupa intrínsecamente de la iluminación interior, el *satori*, para lo cual practica el *koan*, el *zazen* y el servicio desinteresado a los demás. Por esto es considerada en el Japón la forma de vida de más alto prestigio y perfección.

El *zen* ha influido notablemente en los variados aspectos de la vida japonesa. Su espíritu impregna elementos tan importantes de esta cultura como lo puedan ser la ceremonia del té, el arreglo floral, la jardinería y las famosas artes marciales. Es, con toda seguridad, la forma de budismo que ha despertado más interés en Occidente.

Tiene una peculiaridad frente a otras filosofías y es que no va dirigida a la adoración de un dios, sino que, por el contrario, se trata de una técnica que integrará al practicante en un Todo Universal, no siendo por ello los maestros merecedores de más honores que otro ser humano cualquiera.



El Koan: la respuesta sin sentido

El *koan* es la parte del *zen* más desconcertante para la mentalidad occidental. Se trata de una frase impactante, sin aparente sentido, que más parece querer despistar al alumno que iluminarlo y que sin embargo, tiene sus resultados. Estas frases, generalmente respuestas que el maestro da al discípulo, van encaminadas a que éste vea, o mejor dicho, sienta por unas milésimas de segundo, la Verdad Ultima y trascendente que hay tras la ilusión que nos rodea. Veamos algún ejemplo:

– ¿Vienes de muy lejos? –preguntó el maestro.

– Sí –contestó el discípulo–. ¿Qué instrucciones me das? ¿Cuál es la primera?

– La primera instrucción –respondió– es ésta: si yendo por el camino encuentras a Buda, mátalo.

El maestro está hablando al discípulo desde un estadio superior, estableciendo con él una comunicación dirigida a elevar al alumno hacia el *satori*, donde el maestro está, y neutralizando de repente las fluctuaciones de la intranquila mente de éste.

Es el impacto mismo de la frase lo que hace caer al alumno en la sorpresa y bajar por unos segundos todos los bloqueos mentales, presintiendo el estadio en el que está su maestro y acercándose de este modo a él.

El Zazen: la meditación

La meditación es muy estricta en el *zen*. Debe dedicarse a ella varias horas diarias y debe ser de una perfecta realización. En el *dojo*, o sala de meditación, un maestro se pasea con un bastón de madera para golpear a aquél que se duerma o se distraiga. Esta técnica irá dirigida a centrar el espíritu en sí mismo y aquietar la mente de inquietudes pasajeras que provocan el despilfarro de la valiosa energía mental.

En cuanto a la ceremonia del té y el arreglo floral, dirigen la mente hacia una alta concentración y así, año tras año, en una práctica diaria, el espíritu se eleva pues se domina la mente. Se cuenta, acerca de esta práctica, la siguiente historia:

Un pacífico hombre recién llegado a un pueblo, tuvo un desafortunado tropiezo con un conocido camorrista. Este le retó a un duelo de tal manera que el otro, asustado, no se pudo negar. No conociendo las artes de lucha, daba ya su vida por perdida. Paseando por la ciudad, esperando la hora del fatal encuentro, habló con un anciano y le expuso su caso. El anciano le preguntó si hacía alguna práctica diaria y él le respondió:

– Sí, la ceremonia del té.

– Entonces –le dijo– lucha como si una vez más estuvieras celebrando esta ceremonia.

Y cuando se encontraron los dos contrincantes, el hombre así lo hizo: cerró los ojos, se concentró, se arregló las ropas, cogió su sable y lo levantó esperando el grito de su adversario que daría comienzo al duelo... y esperó... y el grito no llegaba. Abrió los ojos y se encontró con que su oponente había huido. Un guerrero que consigue tan alto grado de concentración no puede perder

Con este cuento se explica la verdadera naturaleza de la lucha en el *zen*, es decir, el verdadero sentido del combate: no consiste en la exhibición de golpes y saltos acrobáticos, no se trata de vencer por fuerza o por la rapidez, sino por el contrario, de evitar la lucha hasta el final y sólo luchar si es estrictamente necesario. Y si llega el momento, lo hará con inteligencia, concentración y, sobre todo, sin odiar al enemigo, sintiéndolo sólo como parte del Todo.

Los contrincantes en estas luchas de artes marciales no se odian entre sí: se saludan mutuamente dándose las gracias por poder poner en práctica el sentido de la Unidad. Cada uno se concentra en sus movimientos y en los de su oponente y siendo conscientes de los dos, se alcanza un alto nivel mental que lleva a un alto nivel espiritual y que nada tiene que ver con la efectividad de los golpes o el deseo de ganar: *"Eso lleva al Lado Oscuro"*.

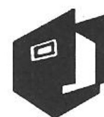
Por estas razones se podrá comprobar que el judo y las artes marciales en general han llegado a Occidente sólo en su forma, no en su contenido. El aprendizaje de éstas, tal y como indican las ordenanzas clásicas, es individualizado a la necesidad de cada alumno, y si los alumnos son numerosos en estos monasterios es porque reciben la enseñanza las veinticuatro horas del día, de manera que el resultado es igualmente efectivo. Así, podremos entender cuan difícilmente podrán aprender verdaderas artes marciales unos alumnos que se someten a esta disciplina, por ejemplo, los martes y jueves de 19:00 a 20:00 de la tarde o, todavía peor, por emisión televisiva, donde ya no hay ningún contacto posible con el alumno.

Con esto, no se quiere dar a entender que para aprender esta disciplina el discípulo deba desplazarse al Japón. Pero lo que sí es cierto es que no hay tantos maestros de artes marciales como parece y que, para llegar a la iluminación hay varias técnicas que se pueden seguir. Una de ellas es la que vamos a ver a continuación: el Jedi.

El discípulo

El discípulo empieza a serlo a partir de que nace en él la inquietud por buscar "los caminos de luz".

Uno de los fenómenos más interesantes de esta iniciación es descubrir que la casualidad no existe, todo está pre-dirigido por un plan universal. Hay un camino trazado que puede discurrir a través de diferentes senderos: Luke, en *La Guerra de las*



Galaxias, compra un par de androides pero no a R2D2. Sin embargo, ¿qué ocurre?. El autómata seleccionado como complemento de C3PO se estropea y, por fin, es elegido R2D2 para ser propiedad de Luke y su familia.

Empieza la aventura ya que es la aventura misma la que ha ido a buscar a Luke.

"¡Control, Control!"

La concentración es quizá la faceta más importante de un discípulo Jedi/zen. En la filosofía del Tai-Chi-Chuan, una semi-arte marcial practicada masivamente en China, se dice que cada ser humano es un micro-cosmos funcionando como parte de un macro-cosmos. Se cuentan al respecto historias de ancianos maestros que se colocan de pie en el centro de una sala. Varios jóvenes intentan moverlo tirando, a la vez, de sus piernas, brazos, empujándole... Pero no pueden moverle ni un centímetro. Por supuesto ¿Cómo van a mover el Universo?

Si uno puede llegar a dominar el universo que lleva en su interior, dominará el universo que le rodea. Por eso, el discípulo deberá conseguir "la más alta concentración" y no desviar ni distraer la mente.

Recordemos las palabras de Yoda: "su mente nunca estaba donde él estaba", y comparémoslas al cuento de Anthony de Mello:

Un joven discípulo entró a ver a su maestro. Era un día de lluvia. El muchacho, una vez en la casa, se sentó y preguntó:

– Maestro, ¿cuándo llegaré al Tao?

Y el anciano respondió:

– Al entrar, ¿Has dejado tu paraguas a la derecha o a la izquierda de tus zuecos?.

El joven no le supo contestar pues, al entrar precipitadamente, no se había fijado en como lo hacía.

– Cuando seas consciente de cada momento de tu existencia –dijo el maestro– llegarás al Tao.

Ser consciente durante cada momento y mantener una mente equilibrada son elementos básicos para llegar a ser un maestro en la disciplina.

En el yoga clásico, que nada tiene que ver con el yoga que se imparte en la mayoría de gimnasios, existe una técnica llamada Nidra Yoga que permite mantener dicho control durmiendo, gracias a lo cual las veinticuatro horas del día quedan bajo una disciplina en la que, con voluntad y constancia, el alumno va evolucionando.

"Quiero seguir los caminos de la fuerza"

Hay cambios sustanciales a lo largo del tiempo en el discípulo. Luke, en *La Guerra de las Galaxias*, se nos presenta como un joven apasionado con ansias de aventura, que no aprecia el lugar en el que está y quiere escapar de su entorno. En *El Imperio Contraataca*, pasa la dura prueba de ser discípulo de Yoda, pero todavía es alguien demasiado disperso que toma precipitadas decisiones. En *El Retorno del Jedi* es ya un Maestro Jedi: centrado en sí mismo, con una gran paz interior, mantiene la mirada fija mientras habla con Darth Vader. En su interior vibra la Fuerza.

"Otro Skywalker hay..."

La misma evolución que Luke ha sufrido a lo largo de la trilogía es la que empieza en Leia en *El Retorno del Jedi*. Ella tiene una oculta consciencia de sus orígenes. Es un conocimiento más allá de toda razón o lógica.

Concluiremos entonces que hay un conocimiento oculto que, mediante la apertura de la mente –provocada por la técnica Jedi en este caso–, pasa a ser un conocimiento inmediato.

Por este razonamiento podemos entender por qué Luke puede ver, en la escena final de *El Retorno del Jedi* a Yoda, Obi Wan y a su padre: su mente no tiene ya las trabas que tienen las de sus compañeros y sus ojos pueden apreciar otras dimensiones que conviven con la propia.

"Ya ... Por eso has fallado"

Deshacerse de estas trabas es harto difícil. Se trata de olvidar lo aprendido hasta el momento y "reprogramar" la mente. Así podremos creer que las rocas, e incluso los cazas monoplaza del tipo Ala-X, pueden ser levantadas con tan sólo (!) el deseo de hacerlo. Conforme se advierten resultados, van desapareciendo estas trabas y en una cadena de sucesos: comprobación - pérdida de trabas - comprobación - pérdida de más trabas... el alumno puede verse tentado a dar mal uso a estos poderes recién adquiridos y caer en lo que en *Star Wars* se ha dado en llamar "el Lado Oscuro". De este tema hablaremos más adelante.

Quien haya visto la película *Bienvenido, Mr. Chance*, recordará al protagonista, encarnado por Peter Sellers, en las escenas finales, andando por encima del agua. No se trata de un mago ni de un nuevo mesías, sino de alguien que -en su caso sin saberlo- ha trascendido la idea de mente y materia. El no da nada por hecho, así pues, todo puede ser posible, y oímos aquí la voz del maestro Yoda: "¡Olvídate de lo que has aprendido hasta ahora!".

También, a modo de ejemplo, recordaremos un capítulo de nuestro -supongo - amado *Star Trek* en el que el Capitán Kirk y su tripulación se encuentran prisioneros en una onírica reproducción de un pueblo del Oeste Americano. Spok –por supuesto– averigua que todo es irreal y que irreales serán también las balas que les dispararán unos pistoleros, pero todos deben estar convencidos de ello ya que, en caso contrario, morirán por el impacto de los proyectiles. Lógicamente, nuestros héroes superan la prueba porque han creído lo que más les ha convenido.

Es la fe que el alumno deposita en el maestro, el detonante que hará que éste se desapegue de lo que cree que es real y que le hará avanzar en el camino de la Fuerza por la práctica de las disciplinas clásicas Jedi/zen y tantas otras técnicas de otras culturas.

La técnica

Según el concepto del mundo de la filosofía del Tao, el hombre vive fuera de lo llamado real; vive en una ilusión, confundido por imágenes vacías. En la filosofía del Yoga a esta ilusión se le llama "maya" y es la que el individuo debe vencer para llegar a la Iluminación que en Yoga es el Samadhi y en el *zen* Satori. Todos estos nombres vienen a definir una misma idea: el espíritu humano, trascendiendo estados primarios, llega a un alto estadio de perfección.

En todas las filosofías se encuentra referencia a este paso del alma humana. Platón cuenta una alegoría al respecto mediante el cuento del hombre que está en-

cadenado en el interior de una cueva, de cara a la pared, y lo está de tal modo que sólo puede ver imprecisas imágenes de realidad, reflejadas en las paredes. Cuando por fin un día logra liberarse de las cadenas y salir al exterior, contempla extasiado la belleza del mundo: árboles, pájaros, montañas, sol, cielo,... Ya no contempla meros reflejos, sino la realidad misma. De esta manera es como Platón nos acerca a la idea de que lo supuestamente llamado "realidad" no es sino una oscura niebla, comparado con la realidad última a la que el ser humano puede aspirar.

Todas las filosofías vienen a hablar de un mismo concepto: un lugar en el que la dicha será eterna y no habrá dolor. El lugar perfecto, la Tierra Prometida, el regreso al paraíso pero...

¿Cómo llegar a él?

"Lo sabía. Siempre lo he sabido"

La práctica de esta técnica ayuda al individuo a disipar la niebla y ver la realidad. Una vez conseguido esto, el discípulo se da cuenta de que la mente sólo tiene un límite y es el que ella misma se impone. Desligada ésta de trabas que la detenían, aflora hacia un conocimiento total por estar en contacto directo con lo que podríamos llamar "la mente universal". Para hacernos una idea de lo que esto significa, citaremos como ejemplo el cuarto volumen de la trilogía *–¡Esto es ilógico capitán!–* de Asimov, las famosas *Fundaciones*, en el que nos es presentado un planeta integrado en sí mismo; es decir, todos los seres, aunque diversificados en la forma, son uno mismo. Así, aunque estén alejados en la distancia, todos saben lo que ocurre en cada punto del planeta.

Esto sería una aproximación a la mente universal y un ejemplo del conocimiento total que, como parte de esta integración, concede la disciplina Jedi/zen. De ahí que Leia, más que sorprendida por saberse hermana de Luke, asume la noticia como si la recordara.

"Es el futuro lo que ves"

Así podemos entender por qué Luke puede ver a sus amigos sufriendo antes de que esto suceda y por qué Yoda lo sabe ya, como sabía que Luke iba a llegar en su nave. No existe la distancia tal como nosotros la entendemos y por lo tanto, para un Jedi, no existe limitación en el espacio y el tiempo.

Su mente puede estar sintiendo lo que sucede en otro lugar y tomando contacto con otras mentes por lejos que estén. Es lo que vulgarmente llamamos telepatía y que a lo largo de la trilogía se muestra en varios ejemplos: En *El Imperio Contraataca*, Luke y su padre pueden hablar a través de la distancia, de nave a nave; también Leia puede oír a Luke pidiendo socorro y así decide volver con la nave y, junto a Chewbacca y Lando, rescatarle.

El tiro intuitivo

Dentro de la disciplina *zen* existe, además de las otras prácticas ya citadas (ceremonia del té, arreglo floral...), una de las más fascinantes que es el tiro con arco. Otra vez vamos a decir que nada tiene que ver con el tiro con arco que se practica en Occidente. De nuevo se ha transmitido la forma, pero no el contenido.

Se sabe de occidentales que por motivos de trabajo han permanecido durante años en el Japón y que han sentido curiosidad hacia esta práctica. Al principio no extraían ningún resultado: tensar y levantar el arco ya les suponía un esfuerzo increíble y se desmoralizaban cuando un anciano practicante lo hacía con toda naturalidad. El propósito de estas prácticas es siempre el mismo: aquietar la mente concentrándola en una única cosa y canalizar la energía. El resultado salta a la vista con la constancia pues la energía que normalmente se dispersa queda con la concentración unificada.

Un maestro japonés del tiro con arco explica el sentido de esta práctica: "Hay un infinito detrás del blanco y hay otro infinito detrás del arquero. En cuanto la flecha se clava en el blanco, los dos infinitos quedan unidos". Es decir, igual que en las artes marciales la lucha sirve de medio para sentir la integración en la totalidad (recordemos el primer capítulo: yo soy yo y me siento como yo, pero siento a mi oponente como a mi otro-yo), el tiro con arco sirve exactamente para lo mismo: hay un Infinito –un Todo, el Tao...– en el que todos estamos incluidos; debemos sentirlo así, lo veamos o no con nuestros propios ojos. Así un maestro de tiro podrá, incluso sin verlo, tirar y acertar al blanco, pues lo está "presintiendo" más allá de toda sensación física. El maestro sabe a qué lugar exacto debe dirigir la flecha y lo acierta.

En *La Guerra de las Galaxias* Obi Wan explica al jovencísimo Luke los principios de este tiro. Para tal finalidad, cubre los ojos de éste de manera que no puede ver ni su espada láser ni su blanco flotante que emite disparos de fuego leve. Luke, que ya empieza a sentir la Fuerza en su interior, conseguirá detener esos disparos. Es el mismo principio que aúna todas estas técnicas: la concentración de la mente en un sólo sentido abrirá el espíritu a nuevas dimensiones.

"Nosotros dos, seres luminosos somos"

La filosofía del Yoga reconoce, coexistiendo con el físico, varios cuerpos que no pueden ser reconocidos a simple vista. El cuerpo físico es el de forma más grosera ya que se ensucia, enferma, despide desagradables olores y distrae al espíritu de más altas empresas. Conforme se domina la mente, el cuerpo y también los cuerpos etéreos se perfeccionan limpiándose de impurezas. Igual que nuestro cuerpo tiene venas, arterias y órganos esenciales (corazón, riñones...), los cuerpos etéreos tienen *nadis*, canales de conducción y *chakras* o centros de energía. Conforme el alumno avanza en las prácticas y se va convirtiendo en maestro, experimenta cambios en ellos. De ahí que cada vez enferme con menor frecuencia y necesite dormir menos, pues la energía circula libremente en todas direcciones sin ningún impedimento.

Conforme la ira, el odio y los malos humores vayan desapareciendo, el alumno estará más cercano a la perfección y su cuerpo resplandecerá libre de impurezas.

"Un arma noble para tiempos más nobles"

De igual manera que los antiguos cantares de gesta y toda la literatura caballeresca nos muestra, tan importantes como las virtudes del caballero son sus "complementos". En la Edad Media estos complementos son: la armadura, el caballo y la espada.

La armadura protegía al caballero de los golpes de sus enemigos y estaba decorada con diversos motivos con el fin de embellecerla. El caballo es mucho más que un animal de carga; es en algunas gestas un compañero. Incluso a veces en los cantares este animal toma cualidades humanas, como en el Ramayana, la epopeya épica hindú, en el que el caballo del héroe llora por la muerte de su amo.

La espada es el arma clásica de lucha, por su nobleza. Además de lo que simboliza –ya que en los textos occidentales es la cruz en la que murió Jesucristo–, es justicia: parte por igual de un lado y de otro y a todos debe conformar. Es, a diferencia de las antiguas ballestas o las modernas pistolas, el arma del combate singular en la que dos contrincantes miden sus fuerzas sin ayudas suplementarias. Es la destreza de cada uno lo que se pone a prueba. Su importancia es tal que muchas veces tiene nombre propio convirtiéndose no ya en una herramienta al servicio del caballero, sino en un aliado. Ramón Llull nos dice: "Por eso la espada de caballero significa que el caballero debe mantener con ella caballería y justicia".

"Mantener caballería" nos acerca a lo que en *Star Wars* es la lucha interior de Darth Vader, que siendo parte principal de las fuerzas del mal, nunca ha dejado la noble arma de los Jedi, la espada láser. Esto ya de entrada parece un contrasentido: un seguidor de la oscuridad usando la espada de luz.

El honor y el linaje es otra gran causa en el mundo de las gestas caballerescas. Un



héroe se siente orgulloso de sus antepasados y los intenta emular: "Yo soy un Jedi, como mi padre antes que yo". Luke se siente orgulloso de su padre y gracias a este sentimiento de amor/orgullo hacia él, conseguirá atraerlo al lado bueno de la Fuerza. Luke es el nuevo caballero de una vieja disciplina que podrá cambiar de nombre pero no de contenido. Será pues, entrenado por un viejo maestro que se ha retirado del mundo tal y como muchos otros caballeros lo habían hecho ya.

No debe sorprender que se relacionen temas que pueden parecer muy distintos, como caballería y *zen*. Los antiguos samurais eran caballeros que practicaban el *zen* y un caballero, en Oriente y en Occidente, es aquél que aprende a controlar sus fuerzas y usarlas para el bien. Empuña una espada para impartir justicia y lleva una vida de rectitud y honestidad. La mezcla de estas prácticas relacionadas ya entre sí, da como resultado el caballero Jedi.

El elemento básico en estas disciplinas es común y es la constancia de la práctica, lo que dará fortaleza y control sobre sí mismo. En cuanto el micro-universo que cada uno es queda dominado, se integra en el macro-universo y todo pasa a ser Uno. Gracias a los logros espirituales, los demás ven al caballero como un mago capaz de realizar cosas inusitadas, cuando en realidad no es así. El caballero se ha convertido en maestro.

El Maestro

El maestro es aquél que por una constante práctica, década tras década, ha conseguido un elevado nivel espiritual. Por eso, suele ser una persona anciana, cuya apariencia no denota nada inusual, pero que sus acciones revelan que se trata de alguien excepcional.

Normalmente pasará desapercibido y, para los amantes de las artes marciales de exhibición, será una decepción comprobar lo ya dicho antes: el maestro evitará el combate. Veamos sino a Obi Wan en *La Guerra de las Galaxias*, utilizando un "truco jedi" para dominar la débil mente de un soldado imperial que les niega el paso: sin ninguna violencia, Obi Wan consigue pasar junto con Luke y sus androides. La Fuerza ha hecho que el soldado hiciera lo que Obi Wan quisiera sin ningún perjuicio para la mente de aquél. Esta misma acción, si se hace desde el Lado Oscuro, puede causar daño en la persona en quien se realice. Recordemos sino a Darth Vader "reprendiendo" a sus oficiales. A pesar de que él mismo se proclama indulgente –ya que se compara con el emperador–, provoca con su poder un deterioro a la persona a quien dirige el mal hasta incluso causarle la muerte. El entrenamiento es el mismo pero dirigido en el segundo caso hacia el Lado Oscuro.

"Más rápido, más fácil, más seductor"

Como ya se esbozaba anteriormente, los poderes que la Fuerza concede a base de un duro entrenamiento pueden ser bien o mal utilizados, pero... ¡Cuidado!. El mal uso se paga.

Sólo hace falta ver los cuerpos consumidos que muestran los seguidores del "Reverso Tenebroso": no hay bondad, no hay alegría, sólo ira, odio y maldad. Darth Vader puede matar con el deseo de hacerlo, puede detener los disparos del arma de Han Solo (*El Imperio Contraataca*), pero no puede sobrevivir sin la máscara. En cuanto al Emperador, con todo su poder, no podrá acabar con Luke pues lo impedirá el amor que su padre siente por él.

El amor, el sentimiento de sentirse parte del universo y encontrarse a sí mismo dentro de éste, es lo opuesto al "Lado Oscuro" que es el alejamiento del individuo de todo sentimiento humano y de toda compenetración con lo que le rodea.

Como ya se ha explicado, la técnica va dirigida a aquietar la mente y a depurar el cuerpo físico como primer paso de la depuración espiritual. Como resultado de ésta depuración, el cuerpo del maestro en esta disciplina expandirá permanentemente una fragancia que emana de sí. Además, para aquéllos que puedan apreciarlo, el color de su aura –la luz que emana de todo ser y que delata el estado emocional en que se encuentra–, será dorado. Como reflejo de este hecho en *Star Wars* vemos como Yoda y Obi Wan desaparecen completamente al morir: sus cuerpos son puros, están del todo limpios de maldad. La técnica Jedi que han seguido les ha depurado al máximo dejándolos como en escenas posteriores se muestran: cuerpos luminosos que pueden volver a la tierra cuando lo consideren oportuno. En cambio, y como contraste, el cuerpo de Darth Vader es incinerado por Luke ya que sino se corrompería como el de cualquier otro mortal. El del Emperador despide una tremenda ventisca antes de desaparecer: toda la maldad contenida en su marchito cuerpo se dispersa bruscamente.

"Me juzgas por mi tamaño y no deberías hacerlo"

Yoda, por encima de todo, luchará contra el apego que Luke siente hacia lo que toma como real. Para ello, intenta convencerle con palabras. En *El Imperio Contraataca*, Luke intenta levantar con el pensamiento su nave sumergida y no lo consigue. No cree lo suficiente en lo que su maestro le dice, ni cree en el propio Yoda. Luke ha ido a Dagobah siguiendo las instrucciones de Obi Wan y supone que allí encontrará a un gran guerrero. La respuesta de Yoda no se hace esperar: "La guerra no le hace a uno grandioso". Debe seguir las instrucciones de Yoda pero no le tiene aún por un "gran" maestro.

Por eso, unas pocas veces a lo largo de la instrucción, el maestro hace una demostración al alumno. No es por vanidad de uno ni para sorpresa del otro, sino para que de este modo, con una "clase práctica", el discípulo se convenza de que en realidad las leyes físicas no existen como tales y que la mente las puede variar. De hecho, la desconfianza inicial de Luke hacia Yoda no es diferente de la que Jabba siente hacia Luke: no creen en ningún momento que el otro tenga tanto poder como quiere aparentar.

Jabba no tiene ultra-sentido preparado para captar la Fuerza en Luke y lo mismo le pasa a éste al conocer a Yoda: ambos se fían de las apariencias. Pero un maestro consumado, sea del bando que sea, sí que tiene la capacidad de "sintonizar" con la Fuerza que opera en el otro: así, en la primera película, Darth Vader presiente la llegada de su antiguo maestro a la Estrella de la Muerte. En *El Retorno del Jedi*, Luke y su padre se advierten el uno al otro cuando el primero se dirige, junto con Han y Leia, a la luna de Endor.

Viajando un poco por la literatura fantástica, recordemos *El Señor de los Anillos*, en el capítulo de "El puente de Khazad-Dûm", donde Frodo y sus compañeros quedan atrapados. Gandalf, a través de la puerta que les separa, presiente algo que le llena de terror y habla de "un mal tan antiguo como terrible". Gandalf no ve a su enemigo, pero lo presiente como los protagonistas llenos de la Fuerza se pueden presentir unos a otros. En *El Retorno del Jedi*, Leia va evolucionando en el universo de la Fuerza y es capaz de presentir, a través del espacio, que su hermano está a salvo.

Un maestro Jedi no sólo presentirá a quien lleve la Fuerza en su interior, ya sea en su lado bueno o malo, sino aquellos lugares marcados por uno u otro aspecto de ella: un monasterio que haya pervivido durante décadas con sucesivas generaciones de monjes dedicados a la meditación, dejará vibraciones positivas que no podrán ser advertidas por cualquiera pero que influirán en el entorno. De la misma manera, un lugar en el que haya ocurrido uno o varios hechos negativos estará cargado de maldad que podrá influir después en alguna persona sensible.

Así entenderemos que Luke, en la segunda entrega de la trilogía, debe entrar en la cueva como una prueba más a superar. Deberá ser fuerte para, sin perder su equilibrio y su paz, vencer la maldad que allí actúa o en caso contrario la maldad lo dominará.

Informe sobre la disciplina Jedi

Normalmente, nos desvivimos para ofreceros en la revista artículos elaborados por las mejores y más expertas plumas (o teclados) del panorama nacional. Pero esta vez hemos ido más lejos, seleccionando nuestro colaborador en los confines del Universo. Para complementar este dossier sobre los Caballeros Jedi, nuestra colaboradora ha tenido acceso a un documento de excepción, un informe confidencial escrito por Ihelim do Sameliáh, del planeta Kaiam.

por Magda Revetllat i Barba

Los orígenes de la disciplina Jedi se pierden en la historia conocida. Por los datos acumulados para este informe se puede deducir que no emergió de un mundo concreto sino que se ha formado a lo largo de los eones enriquecida por las técnicas usadas por maestros de distintas razas. Pese a haber alguna controversia en algún aspecto de la práctica, en líneas generales se puede decir que el Jedi tiene unos conceptos básicos aceptados por todo el universo y, lo que es más importante, que esta filosofía está mucho más extendida de lo que se pueda pensar en un principio. Por mis propios viajes de estudio y por los datos aportados por mi equipo de búsqueda de información, estoy en la posición de poder afirmar que el Jedi es un fenómeno que ha existido desde tiempo inmemorial y que ha ido dejando su huella en todos los sectores del universo conocido. Igualmente, sus seguidores están esparcidos por todos los mundos pero no son fácilmente localizables pues prefieren pasar inadvertidos, camuflados por un discreto anonimato. A continuación expondré una relación de los conceptos básicos de esta enseñanza así como de alguna variedad digna de ser mencionada.

¡Que la fuerza te acompañe!

Antes de los oscuros tiempos del Imperio, cuando no era el Reverso Tenebroso el dominante, muchos discípulos Jedi habían sido elevados al rango de caballeros en largas ceremonias. En éstas, eran revestidos con sus atuendos de gala mientras empuñaban su sable de luz. Entonces, el máximo representante de la orden acompañado por el maestro que había entrenado al nuevo caballero, recitaba la Canción del Jedi que narraba la historia de la filosofía que los guiaba y de la finalidad que la misma tenía: defender el bien. Dicha canción terminaba con la frase que pasó después a ser de dominio público: "¡Que la Fuerza te acompañe!". Con ella, terminaba la ceremonia de investidura y empezaban los festejos.

Con el paso del tiempo y el advenimiento del Lado Oscuro, estas ceremonias desaparecieron y el Cantar fue olvidado. Se sospecha, sin embargo, que es posible que algún maestro en la técnica lo recuerde aunque la dificultad de contactar con ellos, pues como ya he dicho son difíciles de encontrar, será la primera traba para poder recuperar los versos.

En la actualidad, los seguidores y simpatizantes del Lado Verdadero expresan su deseo de éxito en alguna empresa repitiendo esta frase. Es una manera de constatar que la causa no está perdida y que hay la confianza de que el futuro será mejor.

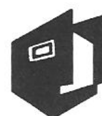
El color del sable-laser

La filosofía Jedi detalla, con suma minuciosidad, los estados que el espíritu puede alcanzar. Dado que toda la sabiduría Jedi se transmite de manera oral y no se acompaña de gráficos o de hologramas, la explicación debería ser más extensa de lo que facilitaré en este primer informe. Servirá, sin embargo, para dar una idea bastante aproximada al respecto.

En el planeta Cojab un maestro Jedi, que ha preferido no darse a conocer, me explicó todo lo concerniente a este tema y que a continuación paso a exponer. Ante todo es conveniente saber que todo ser despide en torno suyo una luz llamada aura. El color de ésta responde a los estados de ánimo –cólera, alegría, ira, serenidad...– que el ser pueda atravesar. Conforme el discípulo avanza en su aprendizaje, los estados de ánimo negativos se irán eliminando y el espíritu quedará invadido por una serenidad imperturbable. En este estado, todas sus acciones serán buenas y nada malo saldrá de él.

Estos niveles corresponden a tres focos de energía que los Jedi sitúan en todo cuerpo espiritual y que todo ser con consciencia posee. El nivel más bajo es el del centro de energía llamado Nebel y emite una energía de color rojizo oscuro, con tendencia a ennegrecerse. El segundo nivel o foco llamado Mejesta es de un color azul o verde muy pálido. Es un nivel medio de consciencia donde el discípulo ha alcanzado ya algunos poderes pero siempre puede caer en el Lado Oscuro con el peligro que esto aporta para el propio ser y para su entorno. Al nivel más elevado se le denomina Rem y le corresponde un blanco luminoso. Una vez llegado a él ya no hay peligro de volver atrás. Estos nombres corresponden, por supuesto, al lenguaje Dibor que es el que hablaba el maestro Jedi que me suministró la información.

Sea cual fuere la raza a la que pertenezca el discípulo, pasará antes de ser caballero por estos tres estados de conciencia. Cuando el maestro vea que se halla en el tercer y último estadio, el discípulo podrá ser nombrado caballero. El maestro podrá comprobarlo de dos maneras distintas. Por una parte, verá cambiar el aura de su discípulo; el color de ésta será decisivo para la resolución que el maestro tome. Si el color del



aura es rojizo, significará que el discípulo se halla en el estadio más bajo de su nivel espiritual. Si el color es de un azul o verde pálido, significará que está en un nivel medio y si es de un blanco luminoso será indicador que se halla en el nivel por el cual ya podrá ser nombrado caballero. Por encima de este nivel, el color dorado será para aquél que sea un consumado maestro en la disciplina jedi.

Además de la comprobación a simple vista que sólo el maestro podrá hacer, el color del sable láser será el reflejo inconsciente del estadio en que el discípulo se encuentra. El color de su sable lo escogerá –sin saberlo el mismo alumno– cada uno; él mismo lo construirá, para lo cual deberá perfeccionar también sus estudios de mecánica. Si el espíritu de un alumno está aún en el foco más bajo de consciencia, el color de la espada será de la gama del rojo o marrón. Si está en el nivel Majesta o medio, el color que escogerá para su sable será de un verde o azul pálido. Si está llegando ya a la última etapa a punto para ser nombrado caballero, el color escogido será el del nivel Rem o más alto, es decir, un blanco luminoso. Este último se suele alcanzar cuando el Jedi lleva mucho tiempo en el estudio de la disciplina.

Por último, cuando se ha alcanzado ya una etapa superior, el Jedi ya no precisa sable láser. Aquello que no pueda hacer por sus propios medios, sin ayuda, ya no lo podrá hacer de otro modo. Cuando se llega a este último grado se puede decir que ya no hay nada que el Jedi no pueda hacer.

Esta valoración de niveles es válida únicamente para el Lado Verdadero de la Fuerza. En el Reverso Tenebroso la escala es distinta siendo Nebel o nivel bajo el óptimo para empezar la instrucción. A partir de aquí se sucede una gama de colores que terminará en el negro por lo que se deducirá que el aura del gran maestro en el Lado Oscuro será de color azabache.

El origen de la palabra Jedi

La palabra Jedi es la que define esta disciplina pero lo que no está demasiado claro es el origen de esta palabra o el planeta de donde salió. Por ser una práctica muy antigua, se ha perdido toda posibilidad de averiguar la verdad. Esto no parece preocupar demasiado a los Jedi ya que lo que en verdad les preocupa es el seguimiento de la disciplina en su Lado Verdadero, pero voy a añadir lo que me narraron unos ancianos de Hil, una ciudad del planeta Sambok. Estos ancianos, responsables del Centro de Información de la Ciudad Antigua, me explicaron que hay varias teorías sobre el origen de esta palabra aunque de todas ellas, sólo dos parecen tener algún fundamento.

La primera es que procede de "iedo", que en el lenguaje Xisac del planeta Tol-Ion significa "mantener el bien". Esta teoría parece bastante justificada pues ésa es la misión de los Jedi. La otra no lo está menos. En el lenguaje Manoq del planeta Temanon, la palabra "je-ediv-ai" significa "ser resplandeciente". Se dice que los primitivos habitantes de aquel planeta

les habrían nombrado así por considerarlos seres especiales o semi-divinos.

Sea una u otra la fuente de la palabra, deja claramente asentada la idea de que la filosofía Jedi está fuertemente enraizada en la tradición de las gentes del universo conocido.

La muerte voluntaria

El Caballero Jedi vive con el único propósito de hacer y mantener el bien y acepta la muerte como descanso y, a la vez, como un estadio más en el escalafón de niveles que la disciplina mantiene.

La muerte es para un Jedi un proceso más. A veces, éste no muere por causa natural sino que lo hace de manera voluntaria. Las razones pueden ser múltiples pero esta muerte voluntaria se provoca siempre en pro del bien.

Para hacerlo el Jedi debe estar en el nivel medio o alto. En el momento escogido, el espíritu se separará del cuerpo físico sin dolor y sin que quede rastro de éste. Es decir, por increíble que pueda parecer, cuando un maestro Jedi deja para siempre su cuerpo, de él sólo quedan las ropas que vestía. Una vez dado este paso, en las ocasiones que se le necesite el espíritu se presentará como una réplica del cuerpo físico, pero será un cuerpo luminoso y etéreo, sin solidez alguna.

Pese a lo que alguna leyenda pueda explicar, el poder que este maestro haya podido alcanzar no pasará ni a su discípulo ni a nadie. Los progresos de cada practicante son únicos e intransferibles. El maestro, sin embargo, guiará cuando lo crea necesario a su discípulo y a aquéllos otros que lo puedan necesitar. Estará siempre presente en los momentos que se necesite su ayuda hasta que decida dejar el nivel de esta dimensión para pasar a otra superior. Cuando decide dar este paso es que ya hay alguien con el suficiente poder en la Fuerza, que seguirá sus pasos y adiestrará a un nuevo alumno. De este modo, el Ciclo Jedi vuelve a empezar.

Los dominios del Lado Oscuro

Todo discípulo que ha llegado a un grado muy alto de aprendizaje se retira a un lugar apartado para seguir mediante la meditación y la vida austera los caminos de la Fuerza. A lo largo de su retiro, el maestro recibirá la visita de un futuro caballero Jedi. Este retiro no se premedita de cualquier manera: el lugar es muy importante.

Parece ser que el Lado Oscuro, de la misma forma que el Lado Verdadero, deja huella de su paso cuando acontece algo muy inusitado. Es decir que, si el Reverso Tenebroso hace una mala acción de considerable envergadura, aquel lugar habrá absorbido maldad y ésta permanecerá ahí durante mucho tiempo. A este lugar se le da el nombre de Niqnikiaj. El maestro Jedi escogerá para su retiro un lugar que esté cerca de donde el Lado Oscuro se haya aposentado. Esto será por dos razones: la primera para tener el lugar bajo vigilancia. Se controlará que el mal no se expanda y que nadie entre allí, ya que sería muy perjudicial para alguien medianamente sensible. La otra razón es que el discípulo Jedi deberá entrar en el Niqnikiaj para ponerse a prueba. Una vez allí, puede encontrar cualquier cosa del universo pues siempre encontrará aquello que más odie o que más le atemorice.

La prueba de que el discípulo va superando etapas es que con el tiempo habrá dominado su miedo y en el lugar del mal no hallará nada de lo que huir ni a lo que enfrentarse.

El Lado Oscuro

Todo lo dicho hasta el momento define a la Fuerza en su Lado Luminoso. Intentando recopilar información sobre el Lado Oscuro poco pude conseguir ya que los maestros Jedi no quieren hablar demasiado sobre ello: "Cuando se menciona al mal, éste crece. Cuando se le combate o se le ignora, éste pierde fuerza". De alguna manera, parece que el Lado Oscuro tiene más fuerza sobre el individuo en la medida en que éste le teme. El miedo puede vencer a un Jedi.

Por supuesto, el entrenamiento que sigue un discípulo del Reverso Tenebroso es completamente opuesto al del Jedi. Un Jedi defenderá siempre el bien ofreciendo incluso su vida para ello. El discípulo del mal no actuará del mismo modo. Pero lo principal es que en el Lado Oscuro lo importante es odiar. Nada se hace sin el odio: la meta es destruir a cuanto sea distinto o a todo aquél que no se someta a la misma ley. Un Jedi aprende a presentir, es decir, a intuir de manera no física aquello que le rodea o que está muy alejado físicamente de él. El Lado Oscuro, por el contrario, enseña al discípulo que odiando a todo lo que le rodea podrá igualmente presentirlo y destruirlo.

Pero quiero destacar algo que me refirió un gran maestro Jedi, que por cierto, por su aspecto nadie diría que lo era. En su curiosa forma de hablar me dijo que : "Lo que sube, todo, bajar tiene que. A ellos volverá el Mal que desprendan". Parece que por una ley que está más allá de lo que pueda estar nuestra comprensión, todo lo que se emite vuelve a la fuente de emisión sea positivo o negativo. Así pues, a lo largo de su vida, los Jedi disfrutarán de una saludable existencia y a su muerte podrán volver a esta dimensión con cuerpos etéreos. En cambio, los seguidores del Reverso Tenebroso se consumirán en enfermedades hasta la muerte. Parece que no tendrán opción de volver, aunque no me pudieron explicar la razón.

Resumen final

Esto es, de momento, el informe base solicitado sobre la disciplina Jedi. Mi equipo continúa recopilando información de manera que pronto tendremos nuevos datos para transmitir en un próximo futuro. Reciba mientras tanto mis mejores deseos. Larga vida a su excelencia y a su planeta Alderaan.

Su fiel servidor Ihelim do Sameliáh".

El informe redactado por Ihelim do Sameliáh fue enviado a un alto cargo del planeta Alderaan antes de que éste fuera destruido. Este desconocido personaje –lo único que se sabe de él es que pertenecía a la corte real–, se encargó de recopilar información sobre los Jedi para poder así combatir a las fuerzas imperiales que iban ganando poder. El informe fue interceptado por la red de espionaje del Imperio, que seguía muy de cerca los pasos de la Rebelión. Por lo que respecta a I. do Sameliáh, no pudo seguir con su interesante estudio ya que, poco tiempo después de transmitir esta primera parte, fue detenido. Nunca más se supo de él.



El camino del Jedi

Y una vez recibida la ambientación, no queda más que llevarla a la práctica. A continuación, se presenta un módulo tan peculiar como interesante, para ser jugado por dos grupos en paralelo. Uno de ellos se embarca en una misión de rutina para la Rebelión. El otro, nuestro aspirante Jedi, siente la llamada de la Fuerza y se somete a las enseñanzas de su maestro hacia el camino de la luz. Se remata con un final movido, se agita suavemente y... ¡a jugar!

por David Revetllat i Barba

Este módulo en principio está diseñado para ser jugado por un solo PJ, un personaje que esté iniciado en La Fuerza y quiera progresar en sus habilidades, pudiendo intentar librarse además de posibles puntos del Lado Oscuro que posea (si realmente está interesado en ello). Sin embargo, para no dejar fuera a otros posibles jugadores, la acción se dividirá en dos. Es decir uno de los PJs sentirá que debe ausentarse por un tiempo a un lejano planeta por razones místicas; al resto del grupo se le ofrecerá un contrato para una misión, de la cual sólo se informará a los que accedan a realizarla. El grupo y el Jedi jugarán las aventuras en sesiones separadas, y deberá parecerles que se trata de dos distintas. Sólo al final descubrirán que sus caminos acababan en la misma encrucijada. De hecho esto es un tres-en-uno: un módulo para PJs normales, otro para un aspirante a Jedi, y un pequeñito wargame casero. A elección del árbitro si sólo juega uno de ellos o todos, dependiendo de los jugadores de que disponga.

De alguna manera el PJ aspirante a Jedi sabrá que debe ir al planeta Tarrestnom (sistema Anávila). Tal vez un familiar le habló de él en una ocasión, o simplemente ha sentido una necesidad imperiosa de presentarse allí, sin saber exactamente el porqué. Sólo sabrá una cosa, que debe buscar a un anciano que habita en ese planeta, sin tan siquiera conocer su nombre. Sin embargo no deberá explicar a nadie la causa de su extraña decisión, ni su planeta de destino. Asimismo, una vez el grupo haya aceptado la misión, no se les permitirá hablar con nadie al respecto hasta que la hayan empezado.

Por el sendero del Jedi

El Jedi podrá averiguar por ordenador que las únicas ciudades accesibles en dicho planeta son Lloor-T y Orp, pero por alguna extraña razón en cuanto oiga esta última sabrá que es ahí donde debe ir. El viaje le costará entre 2000 y 3000 créditos, teniendo en cuenta que se trata de un planeta muy remoto y sin ninguna aplicación comercial conocida. Podrá contratar a algún piloto con su nave en cualquier taberna cercana al espaciopuerto, o en este mismo. Tardará una semana de viaje hasta llegar a su destino. Orp, a pesar de lo remoto de su situación, no es una ciudad demasiado desagradable. Está bastante abandonada y prácticamente no hay nadie por las calles. El calor que hace en ellas es suficiente para convencer a las gentes a no hacerlo. Ni tan sólo hay lugares públicos de reunión, como tabernas. El único lugar concurrido que el PJ podrá encontrar será la plaza central, destinada al comercio de diversas mercancías. Prácticamente toda la plaza está cubierta por una gigantesca lona, con un gran poste metálico bastante oxidado en el centro que ayuda a soportarla. Hay múltiples tenderetes, en su mayoría de chatarra, ropas viejas, bebidas hidratantes y algunos comestibles cárnicos secos muy baratos y de muy dudosa procedencia. Si el PJ se pone a preguntar por ahí si alguien conoce a un anciano con poderes, no conseguirá nada, excepto que intenten venderle sus productos. Tarde o temprano empezará a hacerse de noche y el PJ tendrá que encontrar algún lugar donde descansar. Si pregunta, le darán una dirección. En un mismo edificio, por 2 créditos, podrá dormir en una gran sala apestosa llena de vagabundos, algunos de los cuales se diría que más que dormidos están muertos. Por 6 créditos podrá dormir en el piso superior, en habitaciones compartidas sólo con otras 10 o 20 personas, pero por 20 créditos tendrá una habitación para él solo, con cerradura y plato de dudosa carne seca incluida. Por cierto, si realmente se pone a comerla o la examina bien, tal vez le parezca curioso el detalle del tatuaje de una nave espacial que adorna el filete en cuestión... 2D contra su Fortaleza, o serios problemas estomacales y un malus de -2 en todo hasta comer algo aceptable.

> **Datos de Tarrestnom**
>
> Planeta desértico. Aspecto rojizo, debido a que la mayor parte de los sedimentos son de tal color. No se conoce fauna y flora especial. Los escasos habitantes del planeta, nunca censados, viven mayoritariamente de las provisiones que llegan del exterior.
> Tarrestnom, en el sistema Anávila, formado por tres cinturones y cuatro planetas. El único habitable es Tarrestnom, aunque presenta noches gélidas y días tórridos. Ninguna luna.

Cuando esté durmiendo, empezará a tener un extraño sueño. En él, verá a un anciano de cuclillas, meditando con los ojos cerrados. En ese momento los abrirá, y empezará a hablar al PJ, presentándose como el maestro Dasis Iteteon y diciéndole que hacía tiempo que le estaba esperando. La imagen empezará a incluir más cosas; el anciano se encuentra en una zona rocosa, al pie de un monte, y a su lado hay la entrada a una cueva. Seguirá hablando, pidiéndole que mañana a primera hora, sin retraso, empiece el viaje para encontrarse con él, si realmente quiere seguir los caminos de La Fuerza. En ese momento le ordenará despertarse para ocuparse de un pequeño asunto, pero recordándole que los caminos de La Fuerza dictaminan no hacer males innecesarios. En esos momentos el PJ se despertará de repente, justo a tiempo de ver que su puerta se está abriendo lentamente, sin hacer ningún ruido. Dos ladrones han conseguido la llave de la cerradura, y ahora pretenden entrar en la habitación para robarle cuanto tenga. Ambos empuñan sendos puñales por si su víctima se resistiese. Sin embargo no es realmente necesario matarlos, no son asesinos. En cuanto descubran que el PJ se ha despertado, se quedarán algo paralizados ante la sorpresa, dando la iniciativa al PJ. Con sólo

que éste les amenazara con un arma, saldrían amedrentados. Matarlos sería hacer un mal innecesario, y esperemos que el PJ se de cuenta de ello.

En esos momentos está amaneciendo, y es un buen momento para iniciar la búsqueda del anciano, que debería iniciar sobre la pista de alguna zona rocosa cercana. Si sale a las afueras y sube en algún montículo podrá ver a lo lejos, al norte, una zona algo montañosa que se distingue del resto de planicies de desierto arenoso. Hacia allí debe dirigirse, hecho que, de poseer tal habilidad, quedará confirmado si supera una tirada de 5 en Sentir. Por otro lado, en el pueblo cualquiera puede informarle de que la única zona rocosa cercana está en esa dirección.

La misión para la Rebelión

Por otro lado, al resto de PJs se les encargará una misión. Se les convocará en la sala de guerra de la base rebelde en que se estuvieran recuperando de anteriores misiones. Se les propondrá para una misión no excesivamente arriesgada. Se trata de partir en busca de un miembro en el exilio de la antigua República. Aunque se ha llegado a conocer su paradero aproximado, en la zona de un planeta desértico (no, no es Tatooine), se desconoce el lugar exacto. Los PJs serían depositados en un punto de dicho planeta con el equipo necesario para un par de meses de búsqueda, con vehículo gravitatorio incluido. Una vez allí, de ellos dependería todo. Si aceptan la misión, el Comandante les dará las instrucciones precisas. Serán desembarcados en el planeta Tarr-Mont (*Nota para el máster*: en realidad Tarr-Mont es el mismo planeta Tarrestnom, sólo que los informadores que proporcionaron la posible localización del miembro de la Vieja República pertenecían a una raza no humana, y al presentar su informe el nombre del planeta quedó algo deformado debido al diferente sistema fonador de estos; los PJs no deben saber que se trata del mismo planeta donde irá el aspirante a Jedi). El hombre que deben ir a buscar se llama Dasis Iteteon.

Se depositará a los PJs en las ruinas de lo que antaño fuera la ciudad de Redil, el punto más al norte de la zona en que se cree que habita Dasis. Desde allí deberán dirigirse en dirección sur, explorando la región en su búsqueda. Tienen pocos datos concretos del planeta. Se halla en una zona donde el Imperio es bastante fuerte por lo que las incursiones rebeldes han sido escasas. Parece ser que allí no encontrarán ningún alimento, por lo que tendrán que cuidar de sus provisiones. Al cabo de 30 días, la lanzadera que les habrá depositado en Redil volverá a recogerles. Si no se encuentran allí, volverá a irse y no regresará hasta dentro de otros 30 días. Si tampoco esta vez están allí, se les supondrá muertos y no volverá más. Eso es todo; marcharán al día siguiente a primera hora. No deberán comentar esto con nadie. ¡Que La Fuerza les acompañe! (nadie más lo haría).

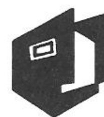
A la mañana siguiente, cuando se dirijan a las plataformas de aterrizaje, divisarán su lanzadera. Se trata de una típica lanzadera imperial, ya que aunque no se espera una gran presencia enemiga, sí podrían cruzarse con otras naves civiles, más o menos legales, que podrían informar al Imperio de la presencia de cualquier vehículo con insignias de la Rebelión. El Comandante se despedirá de ellos en la pista, deseándoles éxito y animándoles hablando de la Nueva República que algún día alcanzarán gracias a valientes como ellos. El viaje se desarrollará sin problemas. La tripulación está compuesta de tres experimentados pilotos rebeldes, que de la misión sólo saben que deben depositarles en unas coordenadas y volver días después a recogerles. Al cabo de cinco días, llegarán al sistema. En poco tiempo empezarán a aproximarse al planeta y a penetrar en su atmósfera. Una vez hayan aterrizado entre las ruinas, los mismos pilotos se encargaran de sacar de la bodega un esquife de carga Bantha II (ver pág. 62 de *La Guía*), ideal para este tipo de terreno, con todos los víveres necesarios para tres meses, y con tantos trajes de humedad como PJs. Apreciarán que todo el planeta tiene un aspecto rojizo. Todas las construcciones en ruinas tienen el mismo color, así como las rocas y la arena. Respecto a las armas, no se considera esta una misión de choque, por lo que, sólo si piden más de lo que ya poseen, se les proporcionaría a cada uno dos granadas; también habrá una mina contra vehículos y un detonador termal para todo el grupo. Una vez todo listo, los pilotos se despedirán y marcharán lo más rápidamente posible, deseándoles buena suerte. Durante su viaje hacia el sur, no encontrarán nada interesante. Sólo dunas, formaciones rocosas, y un eterno color rojizo. Hasta el octavo día de viaje.

Un encuentro inesperado

El octavo día, los PJs habrán entrado en un terreno especialmente detestable, formado sólo por dunas de arena, pero tan grandes y altas que ni tan siquiera con el techo de vuelo de 50 metros puede verse a mucho más de 300 metros. En esos momentos, por unos instantes, uno de los PJs podrá apreciar algo así como si una de las dunas se hubiera movido a lo lejos, a mano izquierda. Si se dirigen hacia allí no podrán distinguir nada, pero si vigilan su derecha



alguno de ellos volverá a divisar el mismo fenómeno. Nuevamente en esa zona no encontrarán nada, pero a los pocos segundos todos empezarán a ver como diversas dunas se mueven alrededor suyo en todas direcciones. Parece como si tales extrañas dunas estuvieran intentando rodearles, o mejor dicho, que ya lo hubieran hecho. En el momento de más tensión, los PJs podrán oír un sordo zumbido que irá cobrando mayor intensidad. A unos veinte metros de ellos, algo explosionará al tomar contacto con el suelo. Varios trozos de metralla serán despedidos en todas direcciones. Tirar 1D+2 contra sus Fortalezas para determinar el daño, y si no superan un 10 en Destreza caerán por la onda expansiva (si alguien lo hace muy mal, puede que incluso caiga del vehículo al suelo). A los pocos segundos se oirán más zumbidos, y un montón de dunas (entre diez y veinte quizás) se estarán moviendo alrededor suyo a unos 300 metros o más. Finalmente, por muchas piruetas que den, antes de que tengan tiempo de identificar quién o qué les está atacando, uno de los impactos dará de lleno en el sistema propulsor del esquife. 2D+2 de daño contra todas las Fortalezas por la metralla, y otros 1D+1 al caer en la más o menos blanda arena. Los que estén conscientes, empezarán a oír ruidos de motores acercándose. En pocos segundos, una docena de "dunas" los habrán rodeado. Podrán observar que tales dunas tienen un sistema de transporte sobre orugas, y una especie de cañón delantero justo en medio que les está apuntando, aunque no parece que vaya a disparar de momento. De repente todos los motores se detendrán y se hará el silencio. Entonces, un numeroso



grupo de humanos aparecerá desde detrás de las falsas dunas armados con blasters pesados. Se echarán al suelo y apuntarán hacia los PJs. Se oirá como hablan entre ellos en una extraña lengua (¿hay alguna unidad 3PO por ahí?). El PJ al que se le ocurra iniciar algún valeroso ataque será barrido inmediatamente, sin ser necesario que tire su Fortaleza. Un detalle que los PJs podrán observar superando un vulgar 10 en Tecnología, será que las armas portátiles que llevan sus anfitriones son las típicamente usadas por los soldados imperiales; no llegarán a la misma conclusión respecto a los extraños artilugios con orugas, que no habrán visto en su vida. Pasados unos segundos, las voces callarán y una voz se destacará entre ellas. Les hablará en Básico (la lengua que hablan todos los PJs, por si alguno no lo sabe) y les ordenará que se rindan y entreguen todas sus armas o serán aniquilados. Una vez lo hayan hecho, se les obligará a alejarse de éstas; un numeroso grupo les cogerá y atará por detrás, les meterán por una portezuela en uno de los vehículos (que por cierto, en realidad son viejos vehículos oruga con un cañón montado, todo cubierto por una grande y gruesa lona color rojizo) y se los llevarán. El resto de hombres se dedicará al pillaje de todo lo que los PJs hayan dejado.

Prisioneros

Tras cuatro horas de viaje, los lanzarán fuera del vehículo y los atarán con cadenas a un poste metálico. Horas después se les lanzará un par de mantas, y unos extraños pedruscos, negros y blandos por dentro. Se comen, y son francamente deliciosos, dulces y muy acuosos. Nadie les dirigirá una sola palabra. Las noches son frías, pero las mantas son lo bastante gruesas como para abrigarlos bien. Así pasaran la noche, hasta el día siguiente. Al amanecer, serán despertados a patadas y un grupo de hombres portando armas imperiales les gritará en su desconocida lengua. De pie espera otro de ellos, totalmente rígido y sin decir una sola palabra, con cierto aspecto de líder. A su lado, el hombre que les ofreció rendirse hablando en su propia lengua, les comunica que ahora son prisioneros de los Ekklesías, tribu que habita las arenas de este planeta desde hace innumerables siglos. El mismo se presentará como Iabatur, y se ofrecerá como traductor entre ellos y sus captores. El líder empezará a preguntarles quienes son, por qué han invadido sus territorios, de dónde han venido, y cosas por el estilo. No aceptarán responder ninguna pregunta, son ellos quienes les están interrogando. Cuando hayan acabado, les volverán a dejar solos. Puede que los PJs les expliquen que pertenecen a la Rebelión (algo de lo que esta tribu nunca ha oído hablar) y que están buscando a un tal Dasis Iteteon. Si todo va por este camino y cuentan lo que realmente saben, las cosas irán bien. Aunque lleven armas imperiales, ellos no lo son. Dichas armas las capturaron a sus auténticos dueños...

El camino empieza

En el pueblo, el PJ aspirante a Jedi no encontrará ningún vehículo ni otra forma de transporte. Si por casualidad hubiera traído uno consigo, ya habría sido robado, por muy vigilado que lo hubiera dejado –incluso aunque fuera una nave espacial– durante cualquiera de sus ausencias. Si se tratara de algo realmente sentimental, como un Ala-X por ejemplo, siempre se le puede dar la posibilidad de recuperarlo más adelante, en alguna otra aventura. Sea como sea, el aspirante a Jedi deberá atravesar las arenas a pie bajo el tórrido sol. Nadie lo ha intentado nunca, ya que ir tan lejos a pie bajo el sol de Tarrestnom sólo puede significar la muerte, como le comentará cualquier ciudadano. Para intentar cruzar el desierto deberá o bien superar una tirada de 15 en Vigor, o una de 5 en Control para absorber la energía. Es una tirada baja para el exceso de sol que hay, pero en realidad el PJ no está solo. Puede intentar ambas, pero si no consigue superar ninguna el PJ se desmayará a medio camino. Si la supera, entonces sólo se desmayará a tres cuartos de camino. La siguiente imagen que verá, será la de un techo ennegrecido; su cuerpo reposa sobre algo blando y hay un agradable frescor en el ambiente. Lástima sin embargo del terrible dolor de cabeza, que le proporciona un -1D a todas sus habilidades. Una simple tirada de medicina le hará notar que ha sufrido una buena deshidratación. Podrá darse cuenta que en la pequeña habitación, medio a oscuras, hay una mesita con un vaso y un recipiente lleno de un líquido aromático, junto a un plato con unos extraños y negruzcos frutos.

En ese momento, una voz proveniente de detrás de una puerta cerrada le invitará a beber. Sin duda se trata de la misma voz del anciano con el que soñó. Poco después abrirá la puerta y entrará. Dependiendo de las actuaciones anteriores del PJ, el estado de ánimo del anciano puede variar. Si el PJ no reaccionó intentando dañar a los ladrones, eso hablará en su favor, presentándole como un buen hombre. Si superó, con Vigor o Control, más de la mitad del camino, habrá demostrado su tenacidad. Sea como sea, si no ha superado la primera prueba, el anciano le hará saber que sería arriesgado otorgar ciertos conocimientos a alguien que valora tan poco la vida de otros seres vivos, y le invitará a volver al pueblo y olvidarse de las disciplinas Jedi. Le explicará que en realidad tales disciplinas son consideradas meros trucos sin poca más importancia que conseguir mover una diminuta piedrecita a un metro de distancia, como ya debe de saber el PJ, lo que bajo cierto punto de vista (el de casi todo el mundo) es verdad. En realidad Dasis estará usando sus poderes para disuadir al PJ, o sea que no habrá nada que decir. Le recomendará que vuelva de noche para no sufrir por el calor y llegar así sano y salvo al pueblo. El dolor de cabeza y sus consecuencias habrán acabado, así como la carrera como Jedi del PJ. Algo similar sucederá si en la historia personal del PJ han habido demasiadas malas acciones o incluso si ha cometido desgracias innecesarias. En un caso así, a lo único a que el Maestro Dasis accedería es a ayu-



darle a eliminar todos sus puntos del lado oscuro.

Si por el contrario no quiso hacer daño a los ladrones, empezará el juego. Dasis le advertirá que él no es un gran maestro, y que sus conocimientos son limitados, lo que en parte es una ventaja para su propia seguridad. Le explicará que este planeta tan lejano de todo, y en apariencia tan muerto, guarda en su interior una enorme y extensa forma de vida. En este planeta La Fuerza está presente en un grado superior al normal, lo que crea una especie de escudo que evita que otros conocedores de las disciplinas Jedi pudieran detectar su propio grado de Fuerza. La Fuerza, como toda forma de energía, posee dos polaridades. Dos impulsos contrarios, cada uno tirando en una dirección diferente, pero al mismo tiempo unidos entre sí. A veces es confuso averiguar cual es cual, pero un Jedi centrado puede reconocerlo fácilmente. En qué consiste exactamente esa gran forma de vida, se lo explicará más adelante. El PJ deberá descansar hasta el día siguiente, en que empezará su adiestramiento.

Primer período

Para esta etapa presentamos tres posibilidades, a escoger la adecuada para el PJ: practicar una habilidad ya poseída, adquirir una para quien no posea ninguna (que deberá ser Control), o eliminar puntos oscuros.

Opción 1. Práctica de una habilidad ya poseída.

Mañanas. El PJ intentará practicar con dicha habilidad hasta donde se lo pueda permitir. Por ejemplo, con 1D el tope seria conseguir 5, con 2D sería 10, etc. Tendrá dos intentos cada mañana. Si por ejemplo practica con Control, podrá intentar controlar su propio cuerpo de diversas maneras (ver libro de reglas) hasta donde se lo permitan sus conocimientos. Practicando Sentir, podría ver cosas según a la distancia que pueda permitirse, etc. Debe conseguirlo 9 veces, pudiendo hacer dos intentos cada mañana.

Tardes. Entrenamiento físico, destinado a mejorar el Vigor del PJ. Cada tarde supondrá una agotadora carrera, con diversos obstáculos naturales, dando vueltas y más vueltas por las arenas. Por la tarde el sol no será tan tórrido como por las mañanas. Para superar bien la carrera, debe sacar un 12 o más en Vigor. Debe conseguirlo 6 veces, con un solo intento cada tarde.

Al terminar este período, el PJ habrá adquirido 1D en dicha habilidad Jedi, y +2 en Vigor.

Opción 2. Adquirir Control.

Prácticamente igual a la anterior, sólo que la habilidad en la Fuerza escogida será Control. Las mismas ganancias.

Opción 3. Eliminar puntos oscuros.

EL PJ deberá haber llevado una conducta aceptable durante los últimos meses, que indicará su auténtico deseo de eliminar lo que el Lado Oscuro ha cogido de él. En el libro de reglas, se considera que debe haber sido así durante al menos las cinco anteriores sesiones de juego.

Mañanas. El PJ dedicará las mañanas a los quehaceres más simples y modestos. Se ocupará de la limpieza, de hacer la comida, y meditará en sus ratos libres. Nada de intentar aumentar sus poderes. Si el PJ insistiera en esto, Dasis le haría volver a Orp ante su decepción.

Tarde. Entrenamiento físico. No debe descuidarse el cuerpo y abandonarse a la vida fácil. Unas cuantas carreras, superables fácilmente sin fatiga con una tirada de 5 o más en Vigor. No subirán el Vigor.

Las únicas ganancias serán las de reducir todos los puntos del Lado Oscuro, sean los que fueran, a 1, que el PJ podrá expiar por su cuenta sin la ayuda de Dasis. Si sólo tenía uno, quedará el total en 0. El PJ puede eliminar este último punto si se porta bien durante otras cinco sesiones, esto es, no causando dolor innecesario a los otros, y actuando siempre en defensa del grupo si ello llega a ser necesario. Excusas como matar a un grupo de guardias de asalto para que no hicieran daño a sus amigos, no entran en esto. Si el PJ hiciera algo así usando La Fuerza, pudiendo haber otros caminos como despistarles, haciéndoles ir hacia otro lugar o haciéndoles creer haber oído algo en otra dirección (como sucede en los films que los jugadores habrán visto sin duda) significa ganar un punto oscuro, por mucho que los PJs se hagan los tontos. Según las reglas del juego no se adquieren puntos oscuros atacando con las habilidades normales, pero a ojos de un maestro también debería estar mal visto.

Si el objetivo era expiar los puntos del Lado Oscuro, aquí se acaba el entrenamiento para el PJ, a quien Dasis le invitará a volver a Orp para su regreso. Si el entrenamiento era de otro tipo, seguiremos con el segundo período.

Segundo período

Nuevamente, dos opciones a escoger, según los conocimientos que el PJ posea.

Opción 1. Posee las tres habilidades. Aumentar una a escoger. *Mañanas.* Practicará dicha habilidad, al nivel al que pueda llegar (5,10,...), con dos intentos cada mañana.

Tardes. Seguirá el entrenamiento físico, como en el primer período. Necesitará más de 12 para superar las pruebas.

Una vez haya pasado 12 veces la etapa de las mañanas y 8 la de las tardes, habrá ganado 1D en dicha habilidad Jedi y otro +2 a su Vigor (si ya tenía algo así como Vigor 3D+2, obviamente pasaría a 4D+1).

Opción 2. Todavía debe adquirir alguna de las tres habilidades en la Fuerza.

Mañanas. Tirar para las prácticas (2 cada mañana) 1D. Según el resultado:

1. Ha sido un desastre. Abandona hasta dentro de dos días, entrenamiento físico incluido.

2. Ha fracasado. Tal vez la Fuerza no sea tan poderosa. Lo deja hasta el día siguiente, sin abandonar el entrenamiento físico.

3 o 4. Ningún cambio especial.

5 o 6. Exito.

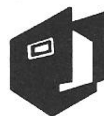
Tardes. El entrenamiento de siempre.

Una vez haya tenido éxito 10 veces por las mañanas y 6 por las tardes, estará preparado para la tercera etapa. Habrá ganado la nueva habilidad a nivel de 1D.

En esta segunda etapa, si el PJ lo desea, puede cambiar el entrenamiento de las tardes por otro con un Sable Luz (si lo posee). Dasis hará que varios objetos inservibles y algunos pedruscos, todos de pequeño tamaño, vuelen rápidamente a su alrededor. EL PJ deberá superar una tirada de 10 o más para alcanzar un número aceptable de ellos. Si supera 6 veces esto con su habilidad de Sable Luz, habrá pasado la etapa de las tardes y ésta aumentará en un +2, de la misma forma descrita anteriormente.

Comentarios del Maestro

Repartidos entre todos estos días, Dasis irá haciendo algunos comentarios sobre La Fuerza. Aparte de los descritos en el libro de reglas, y del recomendable artículo que acompaña a este módulo al respecto de las disciplinas Jedi, le explicará que en algunos lugares de este planeta crecen unos extraños árboles, con un alto contenido de sílice. Estos árboles dan unos raros pero jugosos frutos, de los que algunos habitantes de las arenas se alimentan. Tales árboles son en realidad las puntas de una maraña de plantas que reposa a grandes distancias bajo la arena. Todo el alimento que necesitan lo encuentran en los minerales de la arena, la luz del sol que recogen dichas puntas, y una vasta cantidad de agua que reposa en el subsuelo, retenida por toda la red de raíces subterráneas. Los aparentes árboles individuales que uno puede encontrar a veces en el desierto, están en realidad unidos por sus raíces en



el subsuelo. Hay quien dice que en realidad se trata de una sola planta que con los siglos ha llegado a cubrir toda la corteza del planeta. El agua que retiene en su interior circula por todas las raíces, incluidas las que emergen al exterior. La presión hacia arriba que lleva el agua hasta éstas es a veces mayor de la necesaria. Se originan entonces pequeñas bolsas en las terminales de las ramas que se van llenando con el agua acumulada, creciendo en tamaño. Cogiendo uno de esta especie de frutos, y partiendo su durísima cáscara de sílice, alcanzamos una pasta semisólida llena de nutrientes de todo tipo, incluyendo los restos proteínicos de pequeños insectos muertos que habitan entre tales raíces. Toda esta enorme vida es la que da un halo particular a este planeta para quien pueda sentir la presencia de La Fuerza ... Y entre ella se puede confundir perfectamente la de un mediocre maestro Jedi. El maestro le contará a su discípulo que existen en el universo fuerzas malévolas, que tienden hacia la destrucción de todo. Desgraciadamente hoy en día estas fuerzas han alcanzado el mismo seno del Imperio.

Tercer período

Esta será una parte importante de su entrenamiento. En cuanto el PJ haya superado el segundo período, al día siguiente su maestro le hará levantarse muy temprano. Le dirá que coja sus cosas (no dirá nada si quiere llevar armas) y tras un fuerte almuerzo, empezarán una larga caminata a través del desierto, horas antes del amanecer. Caminarán y caminarán durante un largo trayecto, hasta alcanzar una zona bastante rocosa y montañosa. Dasis permanecerá todo el camino en silencio, como concentrado en algo muy importante. Empezarán a ascender por la pendiente de un monte, hasta aproximadamente la mitad de éste. Finalmente, Dasis se detendrá ante lo que parece la entrada a una oscura cueva; se sentará de cuclillas, y empezará a hablar. Esta, le explicará, es la entrada a una profunda caverna ... tan profunda como él mismo pueda ser. En ella encontrará sólo lo que podría encontrar en sí mismo. Todo le parecerá engañoso y confuso, y así será realmente. Dependiendo de la forma en que se enfrente a todo ello, podrá saberse de qué madera está hecho el PJ. Muchos han fracasado en pruebas similares, pero no tendría por qué ser así si se siguen los preceptos básicos que se le han enseñado. Acto seguido, le invitará a entrar en la cueva. El poderoso sol de Tarrestnom acaba de salir hace unos segundos, e ilumina los primeros metros del interior...

Cautivos

Hacia la tarde, el traductor volverá a visitar a los PJs prisioneros, acompañado de dos hombres armados. Les traerá más extraños frutos como los anteriores, ya que han estado todo el día sin comer ni beber (¿alguna tirada de resistencia?). Iabatur se ofrecerá a hablar con ellos. Les contará que anteriormente habían sido una tribu nómada bastante pacífica, actuando siempre sólo en autodefensa, pero que últimamente los tiempos se han endurecido. Un gran número de extranjeros, vestidos con extrañas armaduras blancas, se han instalado en el desierto y destrozan los árboles Thunaa, su única fuente de alimento. Por ello, desde

que llegaron, se iniciaron duros enfrentamientos. Durante éstos, la tribu casi ha perdido la mitad de sus hombres. En todo este tiempo han ido capturando las armas de sus enemigos, mucho más efectivas que las que poseían desde tiempos inmemorables. Iabatur, sin embargo, no podrá decirles que se ha decidido hacer con ellos. Muchos creen en la comunidad que son espías enviados por los extranjeros de armaduras blancas, y que podrían atraerles hasta aquí. De nada servirá que le supliquen, ya que no es nadie importante. Su suerte se decidirá ante una especie de asamblea. Respecto a él, habla Básico debido a que tiempo atrás sus nuevos enemigos le capturaron para ser interrogado, y estuvo encerrado durante medio año, hasta que en uno de los ataques guerrilleros de los suyos consiguió escapar. Durante ese período, como suele ocurrir, aprendió la lengua de sus captores. Tras contarles todo esto se despedirá, deseándoles buena suerte, pero advirtiéndoles que si les han engañado y son realmente espías enemigos, él mismo se complacerá abriendo en canal sus barrigas y dejando que se sequen al sol... (terrible, este Iabatur).

Horas después, a medianoche o cuando ya estuvieran durmiendo, les despertarán nuevamente a patadas. Les desatarán (siempre vigilados por hombres armados) y les llevarán hacia una gran tienda. Desde fuera se oyen gritos y discusiones, que acabarán de repente al entrar los PJs. Los colocarán en medio, y les harán explicar todo nuevamente. Los PJs podrían hacer algunas preguntas ahora, encaminadas por ejemplo a averiguar si sus enemigos son miembros del Imperio. Sea como sea, se les explicará que buena parte de los reunidos aquí quieren acabar con sus vidas de la forma más dolorosa posible, mientras que otros creen su historia, según la cual tienen enemigos comunes (lo que tampoco quiere decir que estén en el mismo bando). Iabatur irá traduciéndolo todo a los PJs, a quienes no iría mal explicar que son miembros de una rebelión, y en qué consiste ésta exactamente. Finalmente, los jefes tomarán una decisión: dejarles libres por el poblado; si realmente dicen ser lo que son, no tendrían que ocasionarles ningún daño. Se les dará comida, en compensación por todo lo que han perdido al ser atacados, pero no se les proporcionará armas de momento. Podrán hablar con quien quieran, aunque de hecho sus lengua se lo limita, por lo que si lo desean Iabatur les acompañará durante su estancia. Dicho esto, se acabará el consejo. Todo el mundo abandonará la choza, y Iabatur les acompañará hacia el poste donde estaban encadenados. Allí, se les entregará una serie de palos y más mantas, para que se construyan su propia tienda. Se despedirá hasta el amanecer. Ahora ya son considerados más o menos como invitados de la tribu de los Ekklesía. Si intentaran algo estúpido, ya se podrían dar por muertos.

Nuevos inquilinos

Iabatur les despertará a primera hora de la mañana, preguntándoles qué desean hacer. Hay que tener en cuenta que no se les dejará nada más de lo acordado, incluido cualquier tipo de vehículo. Son libres de irse si lo desean, aunque atravesar el desierto sería más bien mortal. Si preguntan ahora sobre Dasis, Iabatur les podrá explicar lo que saben de él en la tribu. Saben que es un anciano que se instaló hace mucho tiempo en este planeta, venido de muy lejos, pero no saben por qué escogió un mundo tan desolado. Para los que no son de aquí, es muy duro sobrevivir. De hecho no saben con certeza si todavía vive. Lo único que saben con certeza es que habita al sur, muy al sur, de este campamento, al parecer en una pequeña cueva en unos montes cercanos a una ciudad extranjera. Dicha ciudad, que ellos sepan, no pertenece a los extranjeros enemigos de armaduras blancas, sino a otros que se establecieron mucho antes. Por mucho que los PJs quisieran ir hacia el sur, Iabatur les advertirá que por él podrían ir donde les diera la gana, pero que aparte del desierto, se encontrarían con sus enemigos. Precisamente las tropas imperiales se han instalado al sur del campamento Ekklesía, por lo que sería inevitable encontrarse con ellos, y no tienen muy buena impresión de la tribu. Antes ellos mismos habitaban en aquella zona, donde estaban los árboles Thunaa, de donde extraen sus alimentos; un solo árbol es suficiente para toda una familia, y sus frutos crecen continuamente todo el año. Ahora para ir a buscarlos tienen que ir muy al norte, en una zona muy dura para vivir. Fue así como toparon con los PJs. Desgraciadamente, sus enemigos no se han limitado a ocupar la zona en la que vivían, sino que además destrozan los árboles para sacarles su corazón. Entre ellos esto se considera un crimen peor que el asesinato, ya que en el fondo sería como asesinar a una familia entera. Los extranjeros destrozan las plantas para extraer el material duro y rojizo que compone el centro del árbol, y se lo llevan para pulirlo y darles extrañas formas, como pudo ver Iabatur durante algunos instantes de su cautiverio. De hecho, los interesados por los corazones no son los mismos extranjeros de armaduras blancas, sino otros vestidos con ropas más normales. Hay que poner una solución a todo ésto, les dirá Iabatur, y según él puede que llegue muy pronto. Están preparando un ataque, y se espera que los PJs participen en él, ya que tienen los mismos enemigos y ambos están en guerra con ellos. Se les dará rifles bláster el día del combate (su propio equipo no lo verán más).

El Imperio

La razón por la que las tropas imperiales se han establecido en esa zona es bastante sencilla. Un grupo de comerciantes descubrió tiempo atrás que en el interior de los extraños árboles que crecen en el desierto, se forma un material rojizo muy resistente y de una belleza extraordinaria. Conseguir tal material y darle la forma de las más variadas joyas constituye un espléndido negocio. Sin embargo encontraron la oposición de los antiguos habitantes de las arenas y sus extrañas creencias. Ya que decían que era su único sustento, se les ofreció comida y agua a cambio de dejarles trabajar con sus árboles, pero no quisieron aceptar y reaccionaron violentamente. De hecho, cuando los árboles se acabaran, los comerciantes pensaban abandonar el lugar y dejar de proporcionarles alimentos, pero claro, eso no tenían por qué decírselo a los indígenas. Finalmente, se adoptó la solución más habitual: pedir protección armada al Imperio, quien actualmente se lleva una buena tajada del negocio, aunque no por esto deja de ser rentable para los comerciantes. El Imperio dispone de 150 soldados de asalto equipados para el desierto, y 20 vehículos AT-ST para proteger la zona. También tienen una fuerza de 12 exploradores con moto-jet. Mientras estos últimos recorren continuamente el perímetro vigilando contra cualquier eventualidad (incluso de noche con infrarrojos), la mayoría de las tropas se encuentra acuartelada en una base provisional. Sólo 2 vehículos AT-ST permanecen alerta constantemente, junto a una guardia de 20 soldados de asalto.

Los planes de ataque

Para la tribu de Iabatur, todo está muy claro. O luchan por lo que es suyo, haciendo un ataque final en lugar de las escaramuzas que han tenido lugar durante todos estos meses, o sus días están contados. Los extranjeros irán acabando con todos los árboles hasta que no quede ninguno, y ello supondrá su muerte. Morir por morir, es preferible morir en combate. Los jefes están preparando un ataque general contra las tropas imperiales. Son similares en número y la sorpresa estará de su parte. Recibirán ayuda de otra lejana tribu vecina, que envía 50 hombres y otros dos vehículos. En el ataque necesitarán a práctica-





mente todos sus hombres, por lo que si no tiene éxito puede que sea el fin de la tribu. Participarán incluso los más jóvenes. Si fracasan, los que queden en el poblado ya saben lo que tendrán que hacer; cualquier cosa antes que caer como esclavos en las manos del Imperio (algo así como Numancia). El ataque será dentro de nueve días; todo está decidido; en principio el plan es un ataque frontal por sorpresa, con los veloces vehículos-oruga delante, y el resto de hombres a pie detrás, aunque hasta el momento de la batalla serán transportados en el techo de los vehículos o en su interior. Si los PJs quieren, siempre pueden proponer alguna estrategia más sutil (no sería demasiado difícil) como una tenaza o algo similar a una clásica maniobra de encerramiento Margl Sabl (léanse "Heir to the Empire"). La tribu dispone en total de unos 150 hombres y 17 Crancs, los vehículos con que se toparon los PJs. Saben que el Imperio tiene algunos vehículos de unos siete u ocho metros de altura que se desplazan con dos patas, y probablemente tantos hombres como ellos. También se les ha visto montados en unos pequeños pero rápidos vehículos para una sola persona, que patrullan a lo largo de una gran línea de varios kilómetros, vigilando que nadie se les acerque. Parece ser que mientras tanto el resto descansa en unas construcciones que hay varios kilómetros más al sur, una especie de campamento. Unos pocos kilómetros más en esa dirección se encuentra el emplazamiento de los hombres vestidos con otras ropas más normales, que son quienes extraen el corazón de los árboles; se instalaron al lado de éstos. El último acercamiento se realizará de noche, y todos esperarán quietos hasta que amanezca. Entonces, empezará el ataque general. No pueden atacar de noche, porque no están preparados para ello mientras que al parecer sus enemigos sí.

En la cueva

Durante la estancia del PJ en la cueva, se le presentarán varias situaciones. Cada una dará puntos positivos o negativos que conformarán un total. Según este total, al final el árbitro podrá determinar si la conducta general del aspirante a Jedi ha sido apropiada o no. En las situaciones en que el PJ reaccione violentamente intentando matar a alguien, tal alguien caerá muerto como si realmente fuera así. Dasis le habrá advertido que dentro de la cueva se encontrará con una bifurcación. El mismo deberá escoger uno de los dos caminos. De hecho, sea cual sea el que escoja, irá a parar al mismo sitio. Pronto se encontrará en una especie de zona pantanosa, llena de una espesa niebla. Hay unos extraños árboles retorcidos por todas partes. No se oye ni un solo ruido, todo está en silencio, excepto el chapoteo del PJ al caminar. Por mucho que lo busque, no será capaz de encontrar el lugar por el que entró. De repente, sin previo aviso, oirá gritos de Dasis. Al poco, le verá corriendo unos cien metros más allá entre los árboles, gritando que vuelva rápidamente, ya que el camino que ha escogido todavía es demasiado peligroso para él. Justo en ese momento, un grupo de seis soldados de asalto del Imperio rodeará a Dasis, le capturarán (sin hacerle daño) y empezarán a llevárselo. Por mucho que el PJ corra hacia ellos, éstos se perderán en la niebla y desaparecerán. Si ha reaccionado violentamente (disparando a lo lejos, por ejemplo) un punto negativo. Si ha intentado salvarlo sin provocar ningún daño, un punto positivo.

Caminando entre la niebla, de repente podrá distinguir una figura humanoide entre ésta. La niebla se despejará, y verá algo muy similar a un humano, sólo que más bajo, más peludo, con la frente muy estrecha y unas cejas y morros muy salientes. Se le quedará mirando. Entonces, se agachará y cogerá una piedra del suelo, no demasiado grande. Se la lanzará al PJ y le dará en el pecho, causándole algo de dolor. Entonces el homínido empezará a recular para irse. Si el PJ reacciona violentamente, un -1. Si no lo hace, mostrándose pasivo, ningún cambio; si incluso intenta comunicarse con él o entablar amistad, un +1, aunque el ser le abandonará corriendo.

En la siguiente escena, después de caminar durante unos minutos, el PJ oirá detrás suyo una voz que le ordenará pararse. Si se da la vuelta, se encontrará nada menos que con un amigo al que perdió hace mucho tiempo, víctima del Imperio (el árbitro debe determinar como fue, a ser posible escogiendo a un PJ que hubiera jugado anteriormente con él y que muriera). Este personaje sostiene en su mano una pistola láser pesada. Empezará a reñirle arguyendo que le abandonó cuando más le necesitaba, dejándole morir a manos del Imperio, cuando con sus poderes sobrenaturales lo podía haber evitado. En realidad, seguirá, no murió, ya que le capturaron y le mantuvieron con vida. Consiguió escapar y le ha seguido hasta aquí con la esperanza de matarle. Empezará a levantar la pistola muy lentamente, diciéndole que se prepare para morir. Realmente su cara es de odio, y todo indica que va a hacerlo. Finalmente disparará, pero el láser le atravesará sin hacerle ningún daño. Si reaccionó violentamente para evitarlo, haciéndole daño, un -1. Si no, un +1.

La cuarta escena será algo más compleja. El PJ estará caminando por estos extraños parajes, cuando de pronto notará que no puede avanzar más, y que sus pies se han hundido en un pegajoso barro. No puede sacarlos de ahí, y además cada vez se hunde más y más, sin poder asirse a ningún sitio para salvarse. Rápidamente el barro llega hasta el pecho, y parece que ni tan sólo sus poderes de La Fuerza lo pueden sacar de ahí. El barro le llegará al cuello, cuando oirá a alguien acercarse gritando que aguante un poco más. Entonces verá

aparecer a un joven de aproximadamente su edad. El joven arrancará una liana de un árbol cercano y se la lanzará. Tirará del PJ con todas sus fuerzas para sacarlo de ahí. La cuerda incluso se romperá, pero lo suficientemente cerca para que el joven le ofrezca su brazo a cambio. Si el PJ lo agarra (qué remedio) tirará de él y lo sacará a salvo. Cuando se hayan tomado un respiro, el joven se presentará como Kort Belios. Le dirá que ha entrado aquí de forma muy extraña, para pasar una prueba. Si el PJ le ofrece su confianza y le explica la razón por la que está aquí, Kort le explicará que él también quiere llegar a ser un Jedi, y que por eso está intentando superar estas extrañas pruebas, pero que todo le parece muy confuso. Finalmente, Kort le pedirá al PJ que vayan los dos juntos, ya que así podrán apoyarse mutuamente; su maestro nunca le dijo que no pudiera hacer nada igual. Si esto no convence al PJ, Kort le dirá que así estará menos asustado, y se lo pedirá por favor. Se trata de que vayan juntos, a ser posible. Si el PJ decide abandonarle a su suerte aquí mismo, un punto negativo. Si no, la historia continúa. Cuando hayan estado caminando juntos un buen rato, ambos se toparán con un anciano encapuchado y de túnicas negras que está intentando levantar un montón de leña sin demasiados resultados. Entonces Kort se ofrecerá a ayudarle, acercándose a él. Justo en ese momento, el anciano se levantará de golpe, dejando ver su cara. El PJ la pudo ver una vez, durante una reunión en una sala de la Rebelión donde se enseñaba a sus miembros a identificar a los principales dirigentes del Imperio. Nada menos que Palpatine, el creador del terrorífico Nuevo Orden en la Galaxia, el Emperador, o al menos su maligna alma. Palpatine empieza a reír frenéticamente mientras innumerables rayos de color azul oscuro salen de sus manos y penetran en el cuerpo de Kort, lanzándolo al suelo. Kort se está retorciendo de dolor en el suelo, y empieza a pedir ayuda a su reciente compañero. Si el PJ reacciona directamente con violencia contra la figura del Emperador con la intención de hacerle daño, ambos, Palpatine y Kort Belios, desaparecerán de golpe, oyéndose sus risas, las de ambos, en la lejanía. Esto significa un punto negativo. Si en cambio, para salvar a Kort, se encara a Palpatine y desea afrontar él solo el combate, también desaparecerán ambos, sin ningún otro efecto. Pero ahora un punto positivo.

Quinta escena. Entre las marismas, el PJ podrá distinguir algo similar a una cabaña muy primitiva, con una pequeña portezuela. Tras abrirla y pasar la puerta, el PJ se encontrará de repente en un pasadizo muy iluminado y con paredes de metal. Todo parece de alta tecnología, como el corredor de una nave espacial o de una base. Tanto mirando hacia delante como hacia atrás, sólo se ve un interminable pasadizo recto. Para determinar con qué tipo de corredor se irá encontrando el PJ a partir de ahora, vaya en la dirección que vaya, se usará la siguiente tabla, tirando 2D6. Incluso si el PJ diera vuelta atrás, se seguiría tirando en la tabla.

2 y 3. Pasadizo recto, igual al inicial.

4. Pasadizo recto, acabado en unas escaleras que ascienden.

5. Llega a una sala redonda, que resulta ser una encrucijada de cuatro distintos caminos.

6. Corredor que toma forma curva, hasta dar un giro total de 180 grados.

7. Pasillo recto que acaba en unas escaleras que descienden.

8. Camino que acaba dividiéndose en dos nuevos caminos.

9. El pasillo empieza a adquirir forma curva y ascendente, como una espiral.

10.Igual al anterior, pero descendente.

11.El corredor termina en un ascensor, que llevará a un piso inferior o superior.

12.El corredor acaba en una puerta desde la cual se desprende una luz blanca cegadora. Es la salida, y va a dar al exterior de la entrada a la cueva por donde entró. Sin embargo, un resultado de 12 que salga en las primeras tiradas será ignorado y cambiado por otro. El PJ debería deambular un poco por la zona antes.

Cada vez que el PJ recorra tres lugares, se tirarán otros 2D6 en la siguiente tabla de encuentros. Una vez una de las posibilidades haya ocurrido, el PJ no volverá a encontrarse con ella. Si en alguna o más el PJ reacciona violentamente, supondrá otro punto negativo, pero ninguna le hará ganar puntos positivos:

2, 3 y 4. El PJ se encuentra con antiguos amigos muertos. Podrá hablar un par de minutos con ellos si lo desea, pero no le informarán de nada importante. Le soltarán cosas como "la existencia no es infinita, pero la no existencia sí lo es ... Aquí estamos y estaremos todos" o también "las cosas no son siempre lo que parecen por aquí, ¿verdad? Pero otras sí lo son..."

5, 6, 7. Se cruza con una extraña patrulla de soldados de asalto que avanzan en un paso ceremonial y lento hacia él. Todos están muy sucios, incluso se diría que agujereados... Cuando pasen a su lado, el PJ sentirá sentimientos de pena, arrepentimiento y frustración.

8. Una anciana mujer se acerca llorando, llevando un blanco casco imperial de guardia de asalto entre sus manos. Sollozando, no para de repetir la frase "¡Mi hijo!". Al poco, se alejará.

9. Un niño pequeño está jugando en el suelo. Si el PJ le pregunta algo, el niño le saludará, diciéndole como se llama. Curiosamente tiene el mismo apellido que el PJ. El niño le explicará que su padre luchó en la guerra contra el Imperio y que tenía poderes mágicos, pero que sus poderes le convirtieron en maligno y acabó muriendo horriblemente... acto seguido habrá desaparecido como si nunca hubiera existido.

10. Un grupo de hombres se acerca. El primero viste túnicas negras y va algo agachado, llevando un bastón. El resto va vestido totalmente de rojo, ocultando sus caras tras una máscara del mismo color. Todos excepto uno, de gran talla y vistiendo armadura negra, que va junto al primero, con una máscara que por sí sola ya produce miedo. Pronto se dará cuenta de que son Palpatine, su segundo, Darth Vader, y la guardia personal del primero. Cuando pasen a su lado, el PJ sentirá el frío más intenso que nunca haya conocido, además de terror, escalofríos y muerte. Notará que acaba de conocer el reverso tenebroso de la Fuerza. También notará que más que de hombres, sus almas parecían las de máquinas, las de marionetas sirviendo únicamente a los propósitos del lado oscuro.

11. El PJ se encuentra con un anciano que se detiene para mirarlo. Enseguida puede adivinar que es él mismo, justo en el segundo antes de que desaparezca.

12. Un hombre de barba blanca y largas túnicas se le acerca. Le saluda deseándole que la Fuerza le acompañe. Además, le da recuerdos para Dasis de parte de Ben, y le dice al PJ que algún día deberá buscar a un nuevo maestro entre los hombres de la Rebelión, alguien en quien la Fuerza está muy presente ... Acto seguido ya no estará.

Cuando por fin el PJ consiga salir, Dasis todavía estará esperando fuera, sólo que será noche cerrada. Dasis le informará que han pasado dos días desde su marcha (aunque al PJ le habrán parecido algunas horas). Según el total de puntos que hayan resultado de las acciones, dependerá la reacción de Dasis:

4. Exito total. Dasis le felicita, por lo que parece será un gran Jedi.

3. Éxito, pero no total. Deberá mejorar, pero aún así todo hace suponer que irá por buen camino.

2 o 1. Dasis no está del todo contento. Parece que no ha aprendido bien sus enseñanzas. Podrá seguir confiando en las enseñanzas de otros maestros, pero deberá cuidar su comportamiento pues muy fácilmente podría caer en el Lado Oscuro.

0 o -1. Mal, mal... Deberá abandonar cualquier intento de mejorar hasta que su comportamiento sea el adecuado.

-2 o menor. Tú no quieres ser un Jedi, tú sólo quieres adquirir poder. Es extraño que no hayas caído en el Lado Oscuro. Si lo haces dejarás de ser tú mismo para convertirte en un títere. Abandona tus estudios antes de que sea tarde... O cambia de actitud, y entonces vuelve a buscarme.

ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

JUEGOS Y FIGURAS

- WARGAMES
- ESTRATEGIA
- ROL

Ludómanos



Castellón, 13
Tel. (96) 341 52 64
46004 Valencia



CENTRAL DE JOCS

Provença, 85
Tel. (93) 439 58 53
•
Numància, 112-116
Tel. (93) 322 25 70
08029 Barcelona

CARRERAS JOC

Rambla d'Egara, 140
Tel. (93) 788 15 54
08221 Terrassa

GUINEA HOBBIES

Avda. Basagoiti, 64
Tel. (94) 469 16 45
48990 Algorta



Santa Eugènia, 1 baixos
Tel. (972) 20 82 65
17005 Girona

st. jordi

Lorenzana, 44
Tel. (972) 21 43 15
17002 Girona



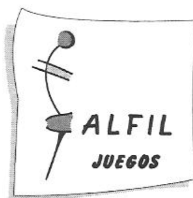
EXCALIBUR

Príncipe de Vergara, 82
Tel. (91) 562 60 73
28006 Madrid



ROLEGAME

Plaça Pau Casals, 22
Tel. (93) 466 11 32
08922 Santa Coloma de Gramanet



JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN

Bolivia, 1
Tel. (91) 457 19 41
28016 Madrid
•
Fundadores, 18
Tel. (91) 356 01 05
28028 Madrid

Ludo JUEGOS

Avda. Goya, 72
(Pje. Comercial)
Tel. (976) 23 69 84
50005 Zaragoza



SUPER-GUAY
Barcelona, 16
Tel. (986) 42 09 56
36203 Vigo



ALIEN'S
Escultor Roque López, 4
Tel. (968) 23 34 28
30008 Murcia



Tiendas



Sea como sea, regresarán a la cueva de Dasis. Descansarán un par de horas, e iniciarán el viaje de regreso en plena noche para evitar el sol en lo posible. Una vez allí, el entrenamiento habrá acabado. Si el PJ pregunta qué es lo que habrá que hacer ahora, Dasis le responderá que están esperando a una gente para irse con ellos. Si el PJ posee Control y Sentir, su maestro le pedirá que se arrodille junto a él y se concentre. Dasis le ayudará, por lo que con sacar 5 o más en cada una de las habilidades será suficiente. El aspirante a Jedi empezará a ver imágenes de un desierto rojizo, sin duda en el mismo planeta. Entonces, por un extremo, empezarán a asomar varios vehículos AT-ST con tropas de asalto detrás, mientras por el contrario unos toscos vehículos oruga cubiertos por lonas rojizas hacen lo mismo dirigiéndose hacia los primeros, con multitud de extraños hombres con extrañas vestimentas. Un combate terrible empezará entre ambos bandos,... entonces, el PJ verá que entre el segundo bando, quienes parece que estén llevando las de perder, se encuentran nada menos que sus compañeros de la Rebelión. En este momento el PJ deberá superar un 6 o más en Control o la imagen se perderá. Si resiste, la imagen seguirá un poco más, viéndose multitud de heridos en ambos lados, pero acabará por perderse la visión totalmente. Dependiendo de si ya se ha dado en la partida o no, su maestro le informará de si se trata del pasado, presente o futuro. Tal vez el PJ quiera ir a ayudar a sus amigos si la imagen todavía no pertenece al pasado, pero eso dependerá de cómo se las arregle para llegar hasta allí. El maestro tiene la intención de esperar a que lleguen hasta él, porque para él los tiempos de guerrero pasaron ya hace mucho tiempo, y es el momento de dejar paso a los futuros jóvenes Jedi.

La batalla

Para representar la batalla entre imperiales y hombres de las arenas, te ofrecemos este tablero hexagonado; puedes jugar directamente sobre él, pero te recomendamos, que hagas una fotocopia y la juntes al original, aumentando así al doble su superficie. Por si le sirve a alguien, os diré que lo probé sobre el tablero original del viejo *Sinaí*. Los hexágonos marcados como dunas, resultarán imposibles de atravesar para los AT-ST (aunque pueden atacar a una ficha enemiga que esté en ellos si están en contacto). Los PJs no sabrán cómo aparecen y se distribuyen los refuerzos imperiales, lo irán viendo a medida que evolucione la lucha. Utilizaremos típicas fichas de wargame. Como no, por aquí te presentamos algunas. Para que no se te estropeen a la primera, te recomendamos que las pegues sobre un cartón algo grueso; si quieres rozar la perfección, puedes cubrirlas con una película plástica autoadhesiva (de las de forrar libros) antes de recortarlas. Cada ficha de infantería representaría a 10 hombres, y cada ficha de vehículos a 1 vehículo. Todas las motojets se agrupan en tres fichas. Los factores de movimiento y combate serían los siguientes:

Infantería Imperial:
movimiento 2, combate 4
Vehículo Imperial(AT-ST):
movimiento 4, combate 7
Moto-jets imperiales:
movimiento 6, combate 2
Infantería Ekklesía:
movimiento 3, combate 3
(excepto la ficha donde van los PJs junto a otros hombres Ekklesía, factores 3 - 5).
Vehículos Ekklesía (Crancs):
movimiento 5, combate 6.

En la batalla participan un total de 17 fichas de Crancs y 15 de infantería Ekklesía (una de ellas es la de los PJs), así como 15 fichas de infantería imperial, 20 de AT-ST y 3 de motos (cada una de las fichas de este tipo de vehículo representa 4 motos con sus correspondientes pilotos).

Cualquier número de fichas puede atacar a cualquier otro número de fichas mientras estén en contacto. El ataque se realizará multiplicando por 1D3 los factores de combate y comparando el resultado; el que tiene un valor inferior pierde la ficha (o fichas) enzarzada(s) en combate. Una vez eliminadas, las fichas de infantería se retiran del tablero; por el contrario, las fichas de vehículos se dejarán boca abajo, por un lado para impedir que otra unidad pesada pueda pasar por encima, y en segundo lugar por si alguien quiere intentar repararlas (recordad que cada ficha de motos imperiales representa a 4 vehículos de este tipo. Por tanto, reparar una ficha de motos proporciona 4 vehículos al bando que la repara). Si el jugador lo desea, al ser derrotada una ficha enemiga una ficha atacante puede ocupar el hexágono que ha quedado vacío. Máximo una ficha por hexágono, y zona de control (hexágonos adyacentes al ocupado) válida para todos. Entrar en una ZdC enemiga obliga a combatir. Si se entra en la de varios, se puede escoger contra quien se pelea. En un turno cada bando mueve una sola vez todas sus fichas; moverá siempre primero el bando Ekklesía. No daremos muchas más reglas para que cada máster utilice las que le parezcan mejor o seleccione las de un auténtico wargame. Hay fichas de más por si se pierde alguna o el árbitro decide cambiar las proporciones de los bandos.

En principio la balanza no es muy favorable a los Ekklesía, pero qué se le va a hacer. En todo caso, si los imperiales pierden 30 de sus fichas (aproximadamente el 80 % del total) la moral bajará al mínimo y los supervivientes huirán despavoridos dispersándose por el desierto, siempre y cuando al menos 10 de las fichas sean vehículos AT-ST. Los Ekklesía no se rendirán por nada, lucharán hasta el final. A juicio del árbitro como se distribuyen las fichas en el tablero, si realmente quiere utilizar este sistema, sugerimos la siguiente disposición:

Primer turno: Todas las fuerzas Ekk-



lesíades se colocarán en un extremo del tablero (en total 17 Crancs y 15 de infantería) y en el otro 2 AT-ST, 2 tropas de asalto y todas las moto-jet.

Tercer turno: Aparecerán por el extremo imperial 9 vehículos AT-ST y 4 unidades de infantería.

Sexto turno: Igual que en el anterior.

Noveno turno: Aparecen por el mismo extremo 5 fichas de tropas de asalto imperial.

Una de las fichas corresponderá a la que ocupan los PJs, y en ella el mando pasará a éstos. Como se da por supuesto que los PJs tienen la habilidad de bláster muy superior a la media, dicha ficha tendrá un factor de combate de 5 en lugar de 3. Todo el mundo llevará rifles bláster imperiales (aquí pasa como con los Kalashnikov). Se espera de los PJs que hagan un buen trabajo y puedan romper las líneas enemigas. Cuando el combate finalice, si son victoriosos, o en medio de éste, los PJs pueden intentar apoderarse de un vehículo enemigo o amigo, con el que luego seguir con su misión. En principio, la probabilidad de que un AT-ST alcanzado siga funcional es del 15 %. En cambio con las Moto-Jet es de un 80 %. Para un Cranc, es del 10 %. Así pues, si consiguen por ejemplo una moto-jet para cada PJ, siempre pueden ir a buscar a Dasis, donde encontrarán también a su compañero, y llevarles en el sillín de atrás. De hecho sería muy bonito que los Ekklesía ganaran, haciendo desaparecer detrás de la pantalla unas cuantas tiradas imperiales demasiado buenas, pero eso queda a juicio del árbitro (quien sabe, tal vez La Fuerza acompañe a los Ekklesía). Si éstos ganaran, les estarían muy agradecidos a los PJs, les harían una fiesta, y todas esas cosas que hace ese tipo de gente en sus tribus. Los PJs sólo podrán dirigir su propia ficha y el árbitro todas las demás, aunque si este lo desea se puede dejar a los PJs llevar también algunos vehículos e infantería. Si la ficha de los PJs fuera eliminada, saldrían vivos superando una tirada de supervivencia de 15 o más; se supondrá que los PJs sólo han quedado heridos (a -1D) pero inconscientes. Los imperiales no se dedicarán a rematar a los heridos, simplemente los abandonarán en el desierto. En el caso de que su ficha se enfrentara a un combate dudoso (contra dos fichas de infantería o un AT-ST), si todos los PJs (o los que pudieran) gastaran su punto de fuerza los factores de la ficha se doblarían. Al final de la aventura, como gran acción heroica, se recuperarían 2 puntos en lugar de 1.

Fuerzas Imperiales

4 7	4 7	4 7	4 7	4 7	4 7	4 7	4 7	4 7	4 7
4 7	4 7	4 7	4 7	4 7	4 7	4 7	4 7	4 7	4 7
4 7	4 7	4 7	4 7	4 7	6 2	6 2	6 2	6 2	6 2
2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4
2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4
2 4	2 4	2 4	2 4	2 4					

Fuerzas Ekklesíades

5 6	5 6	5 6	5 6	5 6	5 6	5 6	5 6	5 6	5 6
5 6	5 6	5 6	5 6	5 6	5 6	5 6	5 6	5 6	5 6
3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	PJ 3 5
3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3	3 3

El reencuentro

Cuando por fin se encuentren todos (los PJs sólo tendrán que ir hacia el sur, Dasis les guiará sin que se den cuenta) lo más sensato será dirigirse hacia Orp en lugar de volver hacia el norte a esperar a la nave de transporte. En Orp encontrarán siempre a algún piloto dispuesto a cualquier cosa por un buen precio, aunque si lo hacen aterrizar en la base rebelde tendrán que retenerlo para que luego no la descubra a los imperiales. En cualquier caso los PJs, a quienes se daba por muertos, recibirán una gran bienvenida.

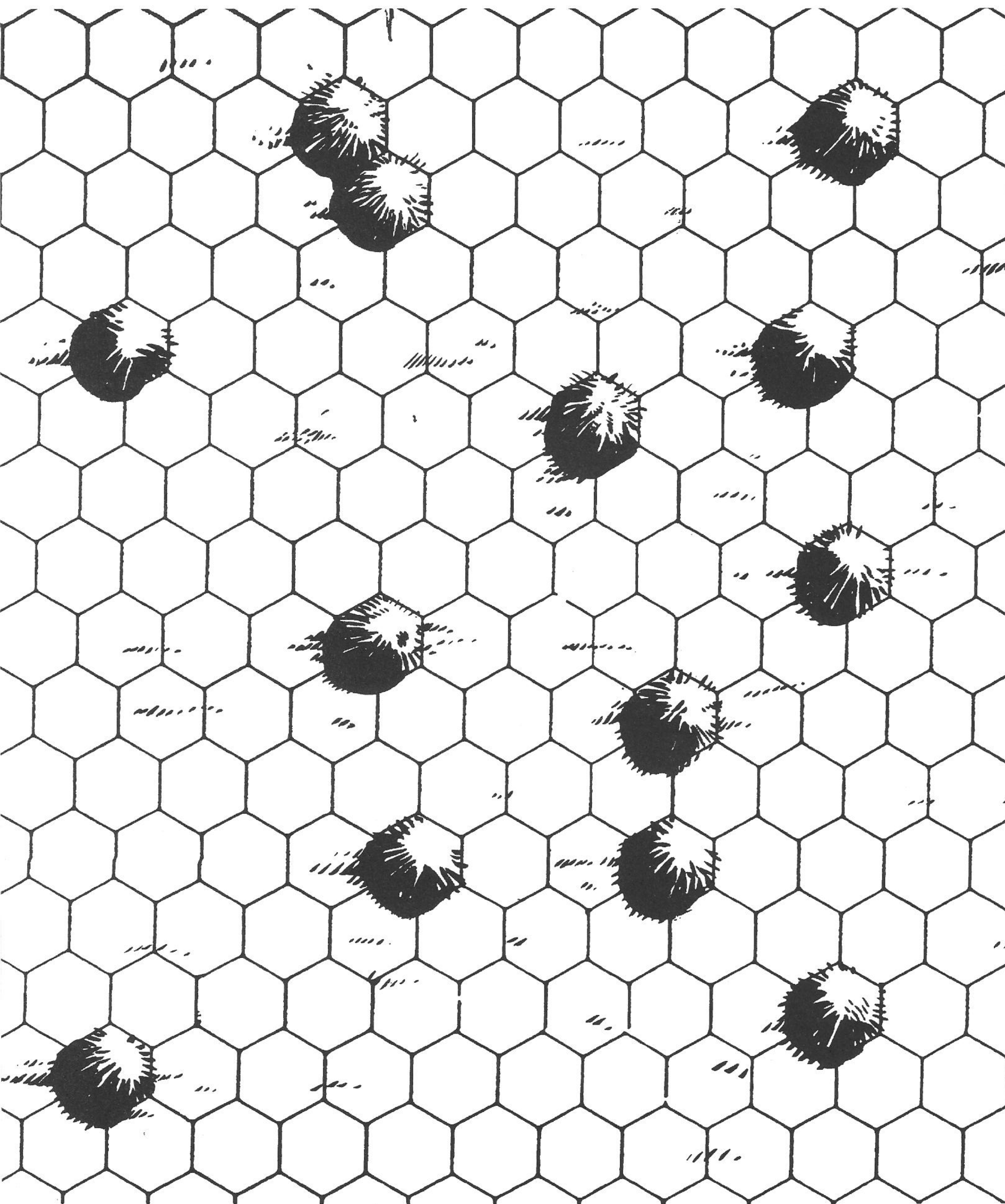
Recompensas

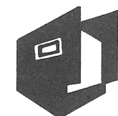
Bien, se supone que los héroes no van por ahí pidiendo dinero por sus acciones heroicas en favor de la libertad y esas cosas. Eso sólo lo hacen los mercenarios. Si insistieran, tal vez debería recordárseles que los grandes héroes de la Rebelión no hacen esas cosas (¿o no han visto la película? sí claro, está Han Solo, pero Han únicamente hizo esto al principio, luego se unió a la causa). Como mucho pues, se les proporcionaría a cada uno 5.000 créditos, sólo para los que enviaron a la misión. Pero si la cifra llegara o superara los 15.000, se les ofrecería a cambio un carguero ligero usado que todavía está en bastante buenas condiciones. Tener su propia nave debería de ser algo que les entusiasmara. El carguero tiene las mismas características que un Carguero Ligero (ver reglamento) pero con sólo 3D de casco.

Respecto a los puntos para aumentar habilidades:

Para el Jedi: los beneficios que ya se han explicado en sus fases de entrenamiento.

Para el resto del grupo: 2 puntos por sobrevivir, 4 puntos si encuentran a Dasis y le llevan a la base rebelde, y otros 2 si junto a los Ekklesíades ganaron la batalla. ●







Figuras a piezas

Más de una vez, al abrir la caja de una figura que acabamos de comprar, descubrimos que está... ¡descuartizada! ¿Vaya, y ahora que hago? Bueno, bueno. Tranquilo, todo tiene solución. En el artículo que hoy nos ocupa intentaremos ayudarte. Y la próxima vez asegúrate antes de comprar la figura, al menos no te llevarás un susto.

por Salvador Tintoré

Necesitaremos las limas de relojero, mango de cuchillas, y un taladro (manual o eléctrico) con diferentes brocas nos será muy útil. Para trabajar la masilla, como luego explicaremos, es recomendable tener a mano unas pequeñas espátulas como las que se usan en escultura. Si no las puedes conseguir habrás de fabricarte unas de la siguiente manera: coges trozos de alambre de diferentes grosores y con un martillo machacas la punta hasta darle la forma que deseas. Y ya tienes la espátula (y además a tu gusto). Para ayudarte como "espátulas" puedes usar también palillos (planos o redondos), agujas y alfileres.

Además de estas herramientas unos cuantos alambres, también de diferentes grosores, nos serán de utilidad (luego explicaremos para qué).

Ya habíamos hablado sobre cada pegamento y masilla en el número anterior (LIDER 34). Necesitaremos, tal como se explica allí, un pegamento de secado rápido (tipo cianocrilato), uno epoxídico (el araldit de secado rápido es ideal para estos casos) y masilla (bien de tipo epoxy o body-putty).

Antes de empezar a pegar habrás de limpiar todas las piezas de las que se compone la figura, para ello mira lo explicado en el número anterior en el apartado *Limpieza de la figura*.

El encaje de las piezas

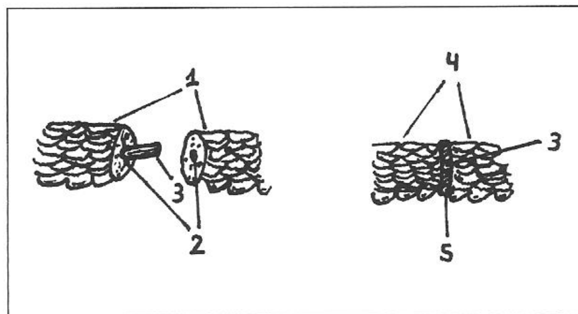
Para encajar bien las piezas sigue las instrucciones que vienen con la figura (si éstas no vienen, se supone que el encaje es muy fácil, ¿no?).

Luego, para familiarizarte con la posición de cada pieza, habrás de encajar todas las piezas (sin pegarlas de momento). Si quieres sosténlas provisionalmente con un poco de Blu-tack (mejor que la plastilina). Si alguna de las piezas no encaja bien con otra modifícala usando cuchillas y limas hasta que el encaje sea perfecto.

Puedes variar ligeramente el ángulo de la posición de una pieza si encuentras que así la figura luce más. Practica para ello cuantas veces quieras hasta que estés seguro de la posición y forma en que quieres que estén las piezas. Entonces ya puedes empezar a pegar la figura.

Pegando la figura

Para las piezas pequeñas (manos, espadas...) puedes usar un pegamento de cianocrilato. Pero para las piezas grandes es mejor no usarlo, pues el cianocrilato no aguanta mucho peso y te puedes encontrar con la desagradable sorpresa de que, una vez pintada y pegada, la figura se te descomponga.



1. Piezas a unir – 2. Agujeros – 3. Alambre – 4. Piezas unidas 5. Pegamento

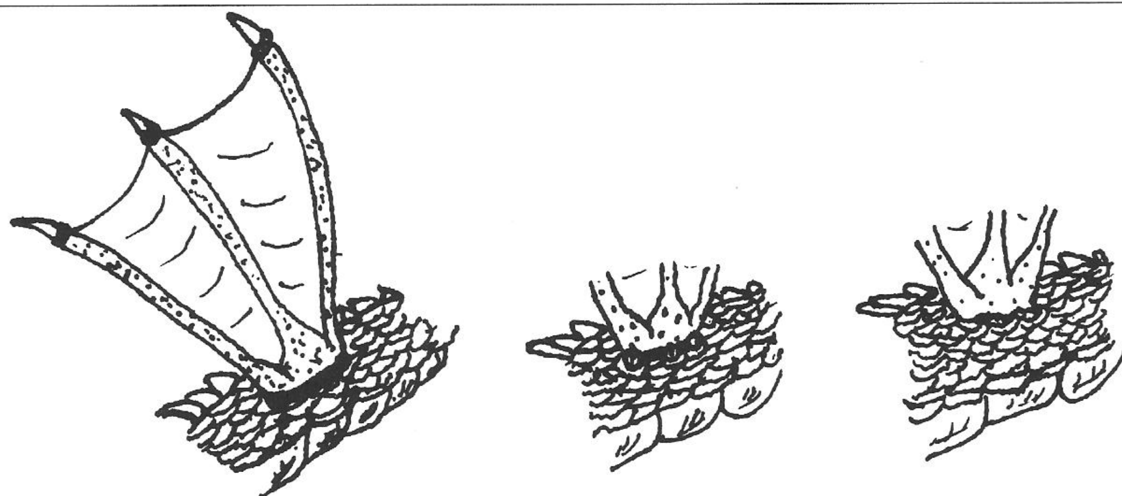
Por ello el pegamento recomendado para las piezas grandes es el de tipo epoxy (¿ya te hemos sugerido el araldit de pegado rápido?). Es muy importante que los componentes del pegamento epoxídico (pues éste se presenta en dos tubos separados) sean bien mezclados. Pon para ello dos gotas del mismo tamaño sobre una bandeja de plástico o un trozo de cartón. Mézclalas con un palillo hasta que el producto sea uniforme.

El inconveniente que tienen los pegamentos epoxy es que tardan mucho en secarse (ocho horas el normal, media o una hora el de secado rápido) y, mientras tanto, habrás de aguantar las piezas de alguna forma. Aquí tienes algunas sugerencias:

- Con las manos (mientras ves la tele o escuchas un buen disco). Es una alternativa descartable para todos aquéllos que tengan poco pulso o poca paciencia, o no tengan televisión.
- Aguantando las piezas con pequeños trozos de blu-tack (sólo mientras seca el pegamento) o puedes usar también palillos, gomas elásticas, alambres o apoyar las piezas en botes o trozos de plastilina. Aquí tu imaginación no tiene límites, puedes llegar a hacer auténticas obras de ingeniería.
- Si las piezas lo permiten, antes de pegarlas, haz un agujero lo suficientemente profundo en cada una de ellas, usando para ello el taladro, luego encaja un alambre del mismo grosor que la broca en uno de los agujeros (es decir si has usado una broca de 2 mm., usa un alambre de 2 mm. o al menos que quepa en el agujero). En este alambre encajas luego la otra pieza por su respectivo agujero, tal como muestra el dibujo 1 (no te olvides de poner el pegamento en piezas y agujeros).

Una vez pegadas todas las piezas de la figura espera





A. Pieza pegada – B. Poner bolas de masilla – C. Distribuir uniformemente imitando la textura

un par de días y entonces asegúrate de que el pegamento aún resiste haciendo una presión (ligera) con los dedos sobre las piezas.

Enmasillado

Cuando hayas pegado la figura podrás observar que por los sitios por donde has unido las piezas hay grietas y pequeños agujeros. Eso le da un aspecto amorfo a la figura. Para que ésta tenga un buen acabado habremos de tapar estas grietas con el mayor cuidado. Usaremos para ello la masilla y las espátulas.

Los dos tipos de masillas antes comentados (body-putty y epoxy) se usan de igual manera aunque necesitan de una preparación diferente:

- Las masillas body-putty vienen presentadas en un tubo de estaño (como la pasta de dientes), saca del tubo la cantidad de masilla que vayas a necesitar y ablándala con un poco de acetona si es necesario (para limpiar las espátulas usa también acetona).
- Las masillas epoxy, al igual que los pegamentos del mismo tipo, vienen presentadas en dos componentes separados. Para mezclarlos corta una cantidad igual de cada componente y haz con ambos una bola. Frotando las palmas de la mano haz una croqueta. Repite la operación (bola-croqueta) tantas veces como sea necesario hasta que el color de la mezcla sea uniforme. Esta masilla se puede ablandar con un poco de agua (y con agua también, se pueden limpiar las espátulas).

Una vez preparada la masilla habrás de hacer pequeñas bolitas (tal como muestra el dibujo 2) y ponerlas en las grietas.

Con la espátula distribuye la masilla uniformemente hasta que tape por completo la grieta. Luego sólo tendrás que imitar la textura que se supone que ha de tener la figura en ese sitio. Por ejemplo, si es pelo habrás de "pinchar" la masilla o si son escamas habrás de dibujarlas con la espátula sobre la masilla. Lo importante es que no se note que esa parte de la figura ha sido trabajada (dibujo 2).

El uso de la masilla para imitar las texturas necesarias sólo requiere un poco de práctica y habilidad como, llamémosle, "escultor".

Cuando la masilla esté seca, ya puedes dar la capa de imprimación y empezar a pintar la figura. Hasta el próximo número. ⬢

Rinascita, el renacer de Aquelarre

No podíamos pasar por alto la aparición de este nuevo suplemento de uno de nuestros juegos favoritos, por lo que hemos puesto a trabajar a nuestros colaboradores para que nos sirvieran un menú doble. De primero una visión crítica sobre el nuevo suplemento de Aquelarre, y para continuar, una pequeña joya de su propio creador en la que nos revela su vertiente más freak, faceta que, por otro lado, ya intuíamos.

por Julio Recarte y Ricard Ibáñez

Es muy probable que más de un fan de *Aquelarre* se llevara un buen susto al leer en el número 27 de LÍDER (presentación del Dossier *Akelarre en Euzkadi*) que la programación acordada por Ricard Ibáñez y *JOC Internacional* terminaba en *Danza Macabra*, la aventura larga que acompaña las tablas del juego. ¿Significaba eso el cierre de la colección? ¿Los seguidores del *juego de rol demoníaco medieval* iban a tener que volver a las habituales masacres de Orcos, Profundos e Imperiales? Solamente al final del texto Ricard dejaba filtrar una leve esperanza, al solicitar a los aficionados que le escribieran diciéndole de qué les gustaría que se hablara en los futuros (e hipotéticos) suplementos del juego.

Casi año y medio después, *JOC Internacional* publica *Rinascita*, el nuevo título de la colección Aquelarre. Según Ricard, es el resultado de una cuidadosa combinación de presiones y sugerencias sufrida en sus propias carnes por parte de amigos intransigentes, ludópatas hostiles y profesores de facultad especialmente convincentes.

Rinascita amplía el marco temporal del juego en más de 100 años. Mientras que el periodo histórico de *Aquelarre* abarca del 1350 al 1500 (mejor 1450), este nuevo suplemento presenta reglas y ambientación para arbitrar sin problemas partidas de *Aquelarre* durante todo el siglo XVI y parte del XVII. Como sucediera en *Rerum Demoni* el libro puede dividirse en dos partes claramente diferenciadas: Una primera dedicada a aspectos históricos o de ambientación y una segunda formada exclusivamente por aventuras.

Tras la habitual "declaración de principios" del autor (léase Introducción) el libro comienza con el capítulo *Aquelarre en el Renacimiento*. En él se presentan las modificaciones (por otro lado, mínimas) que hay que hacer tanto a las reglas (nuevas profesiones y competencias, armas de fuego, armaduras, edad, enfermedades, moneda) como a la ambientación de la nueva época (cambios políticos y sociales, mentalidad popular, leyes, cronología histórica). La ambientación histórica se complementa con dos artículos más puntuales: *El Arte de la Guerra* (sobre los cambios sufridos a nivel puramente militar) y *La Santa Inquisición* (que trata de tan conocida institución religiosa). Para terminar esta primera parte, en el capítulo *Magos, Brujas e Inquisidores* aparecen las características y una breve biografía de 22 personajes históricos de la época, cuyo denominador común es estar todos ellos relacionados de un modo u otro con la magia y la brujería.

La segunda parte está formada por un capítulo de *Leyendas Populares* (con las clásicas opciones para convertir las leyendas en aventuras cortas) y siete aventuras largas: *El Retorno de la Espada* (la esperada conclusión a la apocalíptica campaña de *Rerum Demoni*), *Odio en Granada* (...o lo que cuesta una venganza), *Affer Surat* (Campaña dividida en tres partes en la que los Pjs recorrerán una buena parte de Africa a la búsqueda de un tesoro), *A la mujer, el Diablo le dió el Saber* (ideal para Pjs seductores), *...Pero haberlas haylas* (aventura abierta en la que se explica lo que sucede en un pueblecito cuando acierta a pasar por él el séquito del rey), *La Carne Muerta* (donde se descubre que trabajar para la Inquisición no es tan bueno como parece) y *El Secreto de la Inmortalidad* (donde los Pjs se encuentran con cierto famoso trío de brujas en Aralar).

En resumen, un buen suplemento, que todo buen aficionado de *Aquelarre* debería apresurarse a adquirir. No obstante, a título personal, echo a faltar una mayor ambientación histórica: Ricard, ¿hubiera sido tan difícil incluir un "Vida cotidiana en el Renacimiento"? Sinceramente, las notas históricas del primer capítulo me saben a poco.

Igualmente debo destacar que con este suplemento se consolida definitivamente el equipo creativo de Aquelarre: Miguel Aceytuno, Jordi Cabau y Joaquín Ruiz, colaboradores esporádicos en otros títulos de la colección, se unen a Ricard formando un auténtico *Equipo Aquelarre*. En la parte gráfica reinciden Arnal Ballester, Montse Fransoy y Montse Bosch. Su trabajo, como siempre, es excelente.

Y terminar con una buena noticia: el equipo de *Rinascita* al completo ya está trabajando en el siguiente suplemento de *Aquelarre*: Se llamará *Dracs*, y consistirá en un suplemento dedicado al mundo mágico-medieval catalán.

Las prodigiosas criaturas de Monsieur Paré

Ambroise Paré nació en el pueblecito francés de Bourg-Hersent en 1509. De origen humilde, tuvo que ponerse a trabajar siendo casi un niño como aprendiz del barbero de su pueblo, el cual le enseñó no solamente a afeitar, cortar el pelo o a rizar pelucas, sino también a arrancar muelas, practicar sangrías, colocar lavativas, reducir fracturas y efectuar amputaciones. El joven Ambroise demostró tener una habilidad especial en este



último campo, por lo que en 1532 se traslada a París, trabajando como simple barbero mientras amplía sus conocimientos de cirugía. En 1536 se alista en el ejército como cirujano de campaña, con el fin de aprender anatomía diseccionando los cadáveres del campo de batalla. De resultas de una brillante intervención efectuada en el sitio de Metz es recomendado a la Corte, convirtiéndose en el Cirujano Real. Sirvió a cinco monarcas: Enrique II, Francisco II, Carlos IX y Enrique III, sucesivamente, para desesperación de los sesudos doctores de la Sorbona, a los que no les entraba en la cabeza que ocupara tan altos cargos alguien que no hubiera aprendido medicina leyendo a los clásicos latinos. Como respuesta a estas acusaciones, Paré publicó varios libros: tratados de cirugía, manuales de medicina de guerra, y un estudio, *Des Monstres et Prodiges*, publicado en 1575 a la manera de los Bestiarios medievales, en el que el buen doctor describe diversas criaturas prodigiosas de las que tuvo noticias de primera mano, cuando no fue testigo presencial. ¿Análisis serio, o simple ejercicio literario que nunca debió ser publicado? Los eruditos no se ponen de acuerdo y su autor murió en 1590 sin esclarecer la duda. El libro sigue ahí, sin embargo, despertando admiración y escándalo, y su consulta es muy digna de tener en cuenta para todos los Djs de *Rinascita*.

Las criaturas

- Según Sebastián Munster contó a Paré antes de morir, hacia 1495 vivían en Worms dos hermanas gemelas, unidas entre sí por la frente. Vivieron diez años, al cabo de los cuales murió una de ellas. Se les practicó una operación para separarlas, pero la otra murió poco después.

- En 1517 nació en la parroquia de Boisle-Roy (cerca de Fontainebleau) un niño con el rostro de rana. Fue examinado por diversas personalidades de la corte, entre ellas Maese Jean Bellanguer, cirujano del séquito de Artillería del Rey. La causa del nacimiento de dicho monstruo fue que una vieja recomendó a la madre que, para curarse la fiebre, no había mejor remedio que coger una rana viva en la mano y no soltarla hasta que muriera. Aquella misma noche fue concebido el monstruo.

- En Italia y Alemania se hizo famosa durante el primer cuarto del siglo XVI una mujer con dos cabezas, la cual vivía de la caridad pública. Su pista se pierde en Baviera, donde se le acusó de hechizar a las mujeres embarazadas para producir monstruos como ella. Se dice que ambas cabezas estaban vivas, y que se movían y hablaban simultaneamente o por separado, teniendo cada una una personalidad propia.

- El 1 de noviembre de 1562 nació en la Gascuña un niño que carecía de cabeza, pero que tenía los ojos en la espalda y las orejas en los hombros. Reconoció dicho monstruo el doctor Hautin, amigo personal del autor.

- El 15 de marzo de 1569, en Autún (Francia) una sirvienta del abogado Baucheron encontró dentro de un huevo de gallina una diminuta cabeza humana, de la que surgían serpientes vivas del cuero cabelludo y la barba. Paré en su obra asegura haber examinado personalmente dicho huevo por orden del rey Carlos IX.

- Hacia 1570 rondaba por los alrededores de París un hombre sin brazos que usaba sus pies descalzos para comer, beber e incluso jugar a las cartas y a los dados. Según parece escogió el mal camino, pues fue ahorcado en Gueldres acusado de ser ladrón y asesino.

- En 1571, en Amberes, la mujer de un impresor llamado Michel dió a luz a un monstruo de cuerpo de perro y cabeza de gallo. Por gracia de Dios, la criatura murió al poco de nacer, no sin antes lanzar un grito que ocasionó el que se derrumbara parcialmente la casa.

- En 1572 en Lorena una cerda parió un monstruo que nació muerto. Tenía ocho patas y cuatro orejas, siendo su cabeza la de un perro pastor.

- El 17 de Enero de 1578 nació en el Piamonte una criatura semi humana,a la que le salían cinco cuernos como de carnero de la frente. Tenía garras en lugar de manos, y el cuerpo de color gris, excepto la pierna derecha, de color rojo. Al nacer emitió un grito tan penetrante y agudo que todos los testigos de su nacimiento huyeron aterrorizados.

Sobre el origen de los monstruos

Dejando a parte intervenciones diabólicas o divinas, Paré afirma que los orígenes de muchos de los monstruos que ha podido estudiar se deben a factores totalmente explicables: Para él, una cantidad excesiva de semen provoca un exceso de materia, y por consiguiente, un mayor número de miembros de los que normalmente tiene el cuerpo humano. Por el contrario, la insuficiencia de semen provoca partos de seres incompletos. Las deformaciones en los recién nacidos pueden ser debidas al reducido tamaño de la matriz de la madre, o a que ella esté, excesivamente, sentada con los muslos oprimiendo el vientre. También pueden ser provocadas por que la madre haya sufrido golpes en el vientre durante la gestación. Por último, si uno de los padres o los dos está enfermo en el momento de la fecundación, el niño nacerá débil y expuesto a todo tipo de enfermedades, sino es que se halla enfermo ya. Lo mismo sucede en el caso de que la fecundación se realice estando la mujer en su periodo menstrual. Dejando estos hechos aparte, nada impide dar a luz un hijo normal. No obstante, y ya para finalizar, Paré también advierte de los peligros de una excesiva fecundidad: según Martinus Cromerus el 12 de enero de 1269 una condesa de Cracovia dió a luz de un solo parto a 36 hijos vivos, lo cual no es nada comparado con una experiencia del propio Paré, que afirma haber encontrado en el cementerio de Saint-Innocent (París), un epitafio de piedra a la memoria de madame Yolande Bailli, la cual falleció el 17 de abril de 1513, habiendo tenido 295 hijos nacidos de su ser...

NOTA PARA DJ: Pensad en esto la próxima vez que los Personajes de vuestros Jugadores se vayan de juerga. De nada.

MODULOS

STORMBRINGER

El último sueño de Erael (y 2)

Nuestro grupo de aventureros, contratado por una misteriosa dama para librar a unos aldeanos de la visita de unos insistentes fuegos fatuos, acaba descubriendo las ruinas de un castillo. "Ineludiblemente" atraídos por el edificio, descubren que esconde mucho más de lo que podían imaginar en un principio, ya que es el acceso a un desconocido mundo subterráneo. Todo esto, aliñado con un trasfondo de hombres alados, una alegre familia de osos, un intrigante medallón... pero bueno ¿por qué no te haces con un LIDER 34 y así lo tienes todo mucho más claro?

por Juan Lillo

El mundo subterráneo es una inmensa cueva de 24 kilómetros de largo por más de 14 de ancho. La cueva forma una sola nave cuyo techo superior tiene más de 1 kilómetro de altura. Desde donde se asomarán los personajes, la diferencia de altura tanto hacia arriba como hacia abajo es impresionante, en algunos lugares hay montañas de casi un kilómetro de altura que se alternan con valles que corren a lo lejos entre estalactitas de cientos de metros de diámetro. A veces el suelo y el techo se unen a través de enormes columnas naturales de roca caliza. El mundo subterráneo está surcado por tres ríos fosforescentes; los ríos corren por el nivel más bajo del suelo entre cañones y farallones. Las aguas tienen un tinte verdoso semitransparente, son muy espesas y refulgen con una luz macilenta que ilumina la inmensa caverna. En todas partes se refleja esta luz vidriosa creando sombras extrañas y desmesuradamente grandes. El suelo y las laderas de las montañas están cubiertos de barrancos y fallas infranqueables, simas de profundidad insondable y derrumbes, cascotes e innumerables formaciones calcáreas de retorcidas formas. El paisaje es de aspecto lunar, silencioso y gris. Al fondo suena el ruido perenne de una gran cascada.

Explorar el mundo subterráneo le llevará a los PJs aproximadamente dos o tres días. Durante este tiempo tendrán aventuras extrañas y conocerán una raza degenerada que habita las profundidades: los goyongs. Con suerte llegarán a la ciudad perdida de Erael.

1. Entrada al mundo subterráneo

Esta es la cueva por la que los aventureros tienen acceso al mundo subterráneo. Es una cueva pequeña y húmeda. Al fondo se encuentran las escaleras de caracol que ascienden al castillo Pengot. Cuando los PJs se asomen a la ladera de la montaña tendrán su primera visión de la gruta y sus ríos luminosos. Los PJs aparecen en la ladera a novecientos metros de altura sobre el nivel del río, que está abajo en el cañón.

2. El puente colgante

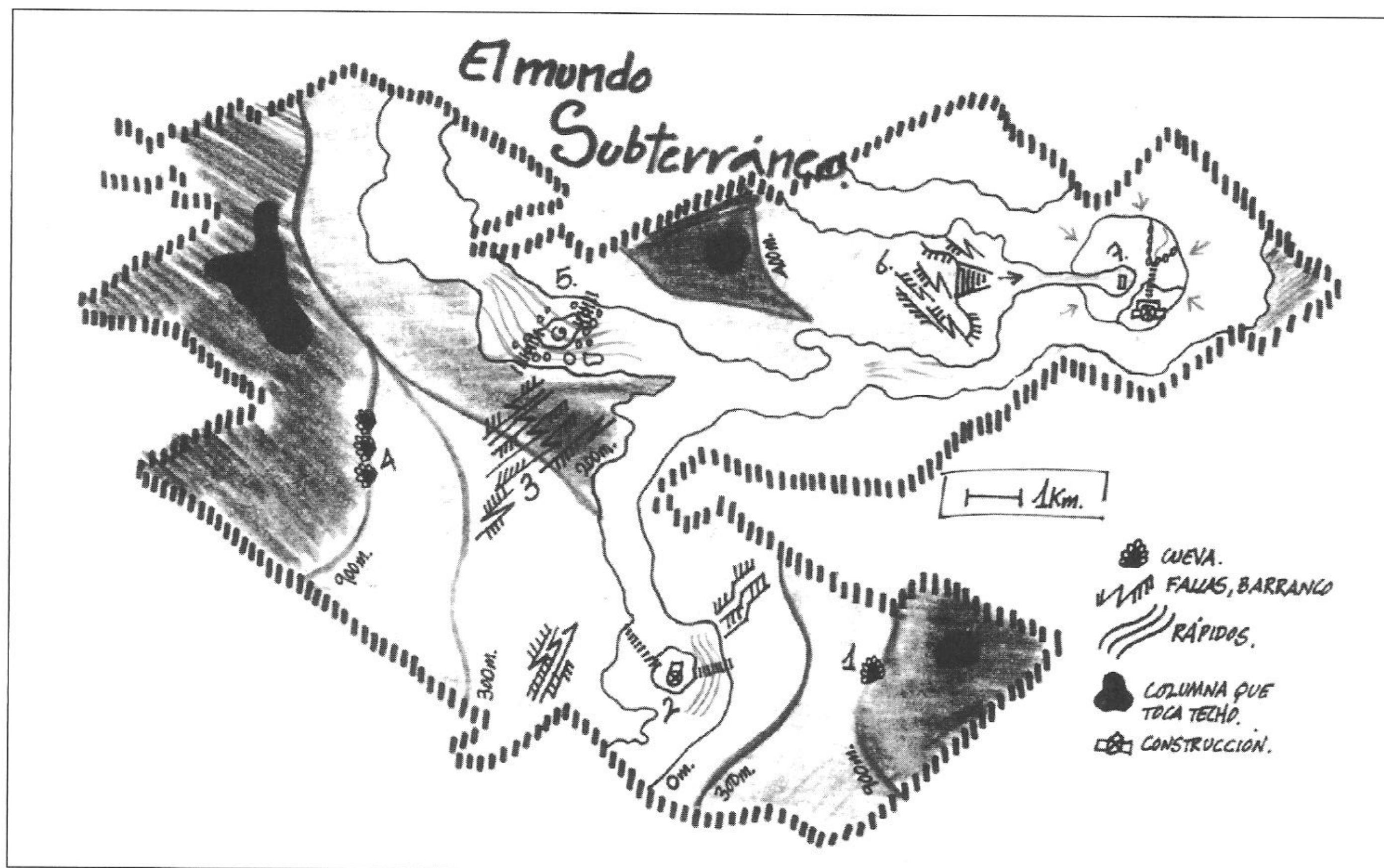
Según vayan descendiendo ladera abajo los PJs comenzarán a divisar una isla en el centro del río. Las aguas hacen aquí un remanso que parece bastante profundo y turbulento. Desde una de las orillas del río hasta la isla, y desde la isla hasta la otra orilla se extiende un puente colgante hecho de lianas y de madera. El puente fue construido por Priscila, ya está viejo y se balancea peligrosamente a diez metros de altura sobre las aguas. En la isla parece que hay una construcción parecida a una capilla con una bóveda pintada de rojo. La capilla fue construida por Priscila como lugar de iniciación al culto sangriento.

Cuando los aventureros lleguen a la altura del puente se darán cuenta de que parece realmente frágil. Bajo la primera parte, antes de alcanzar la isla, discurren unos rápidos peligrosos. Cruzar esta parte del puente es una tarea difícil (tiradita de equilibrio, please). Si algún PJ falla dos tiradas de equilibrio seguidas (una para resbalar, otra para agarrarse) habrá caído directamente a los rápidos. Si el PJ lleva armadura de placas que se despida (glu, glu, glu...). Si no, que nade hasta la orilla (y que nade bien). El PJ remojado perderá en su odisea algunos objetos de su equipo determinados al azar.

La isla es bastante grande y está pelada, exceptuando un par de árboles secos y de ramaje torturado. La superficie de la isla es irregular. La capilla es un edificio pequeño que sólo tiene una estancia abierta al exterior. El techo de la capilla es rojo y abovedado, con una de las cuatro paredes de adobe derrumbada. En el centro de la capilla hay un altar manchado de sangre. Bajo el altar hay un compartimento secreto (tiradita de percepción). En el compartimento descansan dos cuchillos ceremoniales de plata enjoyados, bastante oxidados.

La segunda parte del puente se encuentra en mejor estado que la primera y conduce directamente a la otra orilla del río.





3. Barrancos infranqueables

Esta parte de la cueva se encuentra labrada por barrancos, fallas y cañones demasiado profundos para ser salvados con facilidad. De hecho es prácticamente imposible caminar por esta zona de lo castigado que está el firme. Para llegar a la zona 5 hay que rodear estos barrancos.

Poblado Goyong (4)

A casi novecientos metros de altura sobre el nivel del río, en la ladera de la montaña, habita el pueblo goyong. La raza goyong es una versión degenerada de los myrrhynianos: son los descendientes de los habitantes de G'Hyon que han olvidado su glorioso pasado. Los goyong son pequeños y deformes; la mayoría tienen alguna tara física. Parte del cuerpo se les ha cubierto de pelo (sí, suena raro, antes calvos y ahora, en la oscuridad, les sale el pelo; así son los mundos fantásticos ¿no?). Son casi ciegos pero tienen un olfato increíblemente desarrollado, lo que a la práctica compensa su falta de vista. Las alas se les han deformado, y apenas sirven para volar; los goyong utilizan sus alas para propulsarse en enormes saltos de casi diez metros de largo (utiliza los datos de los myrrhynianos pero resta 1d4 a CON y 1d4 a FUE). La cultura goyong está anclada en el paleolítico.

Esta es una comunidad numerosa (sobre los cien contando varones, mujeres, niños y ancianos) de cazadores-recolectores. Durante los tiempos de Priscila los goyong mantuvieron buenas relaciones con las sacerdotisas del culto sangriento. Priscila pensó que estos hombrecillos eran los descendientes del "pueblo de los ángeles", por eso los respetaba y a veces les hacía pequeños regalos. Los goyong nunca fueron un peligro para nadie y siguen sin serlo. En la memoria colectiva de estos goyong se mantiene el recuerdo de las "buenas relaciones" que tuvieron con las habitantes de la superficie hace ya una generación. Los goyongs piensan que en el mundo exterior sólo hay mujeres y se sorprenderán de ver algún hombre (ante los que se muestran recelosos). Los goyong no tomarán ninguna acción hostil contra los PJs, al contrario se mostrarán curiosos y comunicativos... por señas, claro (conviene que en la mesa de juego utilicéis las señas, será un bonito espectáculo verse gesticular como si los jugadores fueran monos y el maestro un chimpancé). Si los PJs se muestran amistosos, y ofrecen algún regalo a los goyongs es casi seguro que acabarán teniendo una audiencia con el Rey Patanga. De los goyong se puede obtener un guía y monturas para llegar a la ciudad perdida.

Hay grupos de guerreros montados en serpientes gigantes que patrullan la meseta inmediatamente inferior al campamento. Es muy posible que los PJs se encuentren primero con un grupo de "guardias" antes de llegar a las cuevas. De su comportamiento con estos "valerosos exploradores" depende la recepción que toda la tribu les haga cuando los PJs visiten su hogar. Recuerda que los goyong ofrecen un lamentable espectáculo al combinar su porte escuchimizado con su talante orgulloso y altivo, lo que ha de resultar cómico para los PJs (cómico, no irritante).

1. Entrada a la necrópolis

La entrada de esta cueva no es frecuentada por ningún goyong que no sea shaman. Es la necrópolis del pueblo, aquí se entierran a los valerosos guerreros goyong y a los reyes. La cueva no puede ser profanada. Todo el poblado se opondrá a que los PJs penetren aquí, y si es necesario lo harán violentamente. La entrada está tapada por un enrejado de maderos atados con lianas de los que cuelgan huesos y abalorios extraños. Flanquean dicha reja dos picas con calaveras clavadas en la punta.

2. La cortina sagrada

El pasillo de roca natural está tapado por una cortina de lianas cubiertas de huesos y abalorios multicolores. La cortina se mece misteriosamente en ausencia de aire. Es una cortina mágica en la que se encuentran atados cuatro silfos. Los silfos tienen orden de no dejar pasar a nadie que no sea un shaman goyong.

3. Tumbas

La entrada a esta cueva está bloqueada con otro enrejado de madera, se puede retirar con facilidad para entrar en el santuario. Aquí los hechiceros se comunican con los antepasados del pueblo. Hay cuatro féretros de piedra tallada y el suelo está cubierto de huesos y cráneos. En el centro de la habitación hay esculpido un pentagrama con una estrella de cinco puntas (?). Buena parte de la pared norte se encuentra derruida. No hay nada de interés aquí. En el interior de los sarcófagos sólo hay huesos, lanzas de piedra y algunos objetos de arcilla.

4. Pieles y pescado

Frente a la ancha entrada de la cueva comunal hay una estructura de madera que se usa para secar las pieles y el pescado. Colgando de garfios y lianas hay varias pieles de oso y de murciélago, pescado en abundancia, carne y algún goyong que se pasó de listo con el rey Patanga. Junto a la estructura de secado siempre hay un fuego encendido y un grupo de cinco guerreros de guardia. Esta parte de la gruta se usa para que los niños jueguen y las ancianas cosan. Cuando los PJs lleguen aquí, niños y ancianas se mostrarán muy curiosos y frenéticos, intentando tocar a los aventureros mientras ríen cohibidos y alucinados por el porte de los PJs. Pronto se unirá a la fiesta todo el pueblo.

5. Gran cueva común

Esta cueva es el lugar donde habita la comunidad goyong; aquí se realiza toda la vida social y los trabajos comunales de la aldea. Siempre hay varios fuegos encendidos y más de cuarenta habitantes (la mayoría mujeres). El suelo de la gruta tiene tres alturas. La primera explanada se encuentra a la altura de la entrada principal, es un lugar de trabajo y de reunión. El fuego principal se encuentra en el centro de esta explanada, aquí se realizan cánticos y fiestas casi todas las noches. La segunda explanada se encuentra a tres metros de altura por encima de la primera, sobre una pared vertical. Para llegar a la segunda explanada se usan escaleras de madera atadas con lianas; en este lugar duerme casi toda la aldea, las paredes y el suelo están llenos de nichos excavados y cubiertos con pieles abundantes. Hay numerosos fuegos, los ancianos y enfermos siempre están en la segunda plataforma. La tercera plataforma está a dos metros de altura sobre la segunda, separada por una falla irregular y ascendente que puede escalarse aunque con dificultad (hay una escalera de madera aquí). En la tercera plataforma duermen los guerreros poderosos con sus mujeres, los niños son cuidados por la comunidad. La última plataforma tiene los nichos más lujosos, con las mejores pieles y objetos de cerámica. Las paredes de toda la gruta están cubiertas con pinturas rupestres que simulan bastamente momentos de la caza, la vida cotidiana y las ruinas de la ciudad perdida de Erael. Por todas partes hay comida en abundancia (carne, tortas de algas, pescado...) y tinajas grandes llenas de agua. La animación es constante.

Cuando los PJs entren en las cuevas goyong se organizará un pitote descomunal. Los viejos aún recuerdan las últimas visitas de Priscila, así que comenzarán a cantar y hacer reverencias ante los PJs. La curiosidad es el sentimiento principal de los goyongs que pronto se arremolinarán sobre los PJs cada vez más cerca hasta llegar a agobiar (quizás algún niño se atreva a intentar robarle algo a un PJ). De todas formas el ambiente es alegre y festivo. En el momento de máxima algarabía sonará un cuerno en la parte superior de la cueva. Un grupo de guerreros anuncia que el Rey Patanga desea hablar con los visitantes. Entonces la cosa se pone solemne, la plebe se aparta y los PJs recibirán escolta "fuertemente armada" hasta la sala del trono.

Tabla de Encuentros del Mundo Subterráneo

Cada cinco horas que los PJs pasen en el mundo subterráneo y se encuentren fuera del poblado Goyong o de la zona 7 (el descenso), el maestro ha de tirar un percentil. Hay un 35% de que se produzca uno de los siguientes encuentros:

I. Intromisión en el nido de una serpiente constrictor gigante a la que no le gusta que metan el pie en su casa.

II. Encuentro con un niño goyong ciego y perdido que quiere volver a su aldea. Como no ve y es incapaz de comunicarse más que por gestos, el niño es un guía inútil. Si los PJs no han llegado aún a la aldea, el niño es una magnífica carta de presentación. Si los PJs ya han estado en la aldea, devolver al niño es simplemente un acto de buena voluntad.

III. Encuentro con un grupo de murciélagos gigantes que están de marcha tomando copas porque es sábado noche. Como están muy animados y contentos no les importará joder un poco a los PJs. Para el caso se pueden utilizar los datos del "Buitre" (manual básico pág. 114). Digamos que hay siete murciélagos.

IV. Encuentro con los cadáveres de un grupo de goyongs cazadores. Visten pieles y lanzas de piedra. Parece que han sido derrotados por un oso de las cavernas o algo parecido. El goyong más corpulento lleva un amuleto al cuello, es una uña de oso gigante. El exhibir este amuleto en el poblado goyong será un grave error, porque los indígenas pensarán que los PJs son los asesinos del dueño del medallón, desaparecido hace cuatro jornadas.

V. Este encuentro ocurre cuando los PJs estén bordeando o vadeando un río. Cinco cocodrilos (¿grandes o pequeños?) atacarán a los PJs confundiéndolos con su almuerzo. Los cocodrilos son blancos como la cal, el efecto del agua fosforescente los ha desteñido y los ha cegado (no importa porque tienen un olfato muy fino... ¡y además les han crecido orejas para escuchar los movimientos de los PJs!).

VI. Encuentro con una comunidad de seroloks. Los seroloks son una progenie de los oonais (ver *Demonios y Magia* pág. 91). Los seroloks de las profundidades suelen vivir en grupos de diez individuos, y son normalmente cazados por los goyongs que aprecian mucho el sabor de su carne rosada. Es por eso que los seroloks tienen la costumbre de convertirse en piedras con patas (¿y esto no parece estúpido?) para huir rápidamente cuando se percatan de la presencia de humanoides cercanos. Esto suele ocurrir demasiado tarde.

6. Establos

En estas cuevas se guardan las monturas del pueblo goyong. Como ya se ha dicho las monturas son serpientes gigantes (usar datos de la constrictora, manual básico pág. 117). Estas serpientes subterráneas son muy curiosas y tienen un tamaño descomunal que fácilmente les permite llevar encima un PJ de CON 10 (con más peso habría dificultad). Son de piel blanca y ciegas (usan la lengua termográfica). Las ser-



Cuevas
Goyong.

5m.

pientes comen carne, pero son bastante torpes y pacíficas. Si una serpiente es educada desde cría puede usarse como montura (*Ride the snake, she is old, her skin is cold...*). Montar una serpiente no es lo mismo que montar un caballo, si algún PJ se anima tendrá penalizadores en la tirada de equitación (y aún si lo consigue el movimiento ondulante del bicho lo dejará baldado despúes de tres horas de cabalgada). Las serpientes tampoco se mueven con gran agilidad entre las rocas de la montaña. Montar serpientes no es una gran ventaja comparativa respecto a ir andando, pero tiene gracia. Las dos entradas de esta cueva están tapadas con enrejados de madera y custodiadas por tres guerreros.

7. Sala de guardia

Esta cueva es una sala de guardia y una armería. Apiladas en las paredes hay gran cantidad de lanzas y hachas de piedra, dentro de tinajas hay puntas de flechas. En este lugar siempre hay cuatro guerreros fuertemente armados que no dejan pasar a nadie sin autorización previa.

8. Salón del trono

Aquí vive el gran Patanga con sus siete mujeres, sus doce hijos y sus guerreros más valerosos. Es un lugar lleno de lujo y de alegría. Cuando los PJs entran todo está preparado para una "gran recepción". La sala está dividida en dos. En la explanada central está el fuego y los timbales. El fuego es grande y hermoso, el humo que no tiene por donde salir se acumula en el techo e irrita los ojos. Huele a sándalo. Los timbales son dos grandes caparazones de tortuga cubiertos de piel; cuatro músicos se encargan de hacerlos sonar con fuerza cada vez que Patanga termina de realizar un discurso con cómica solemnidad. En este lugar se canta y se baila cuando hay una cena en honor de un guerrero o unos invitados (los PJs pueden ser invitados a una de estas fiestas). Ten en cuenta que los goyong pueden parecer ridículos, pero Patanga no consentirá ningún insulto o irre-

verencia por parte de los PJs. En la explanada central hay cinco guerreros más la escolta.

La segunda plataforma se encuentra a cuatro metros de altura sobre el "escenario", la pared que separa las explanadas es muy escarpada. Se asciende a la segunda plataforma por unas escaleras talladas burdamente en la roca. La segunda explanada está ricamente decorada con pinturas murales, pieles y objetos de arte (cerámica, huesos coloreados, figuras de barro...). En el centro de la explanada está el trono de piedra sobre el que se sienta Patanga. A su diestra se acumulan sus mujeres, a su zurda sus hijos. Frente al trono se sientan dos ancianos: Hussk y Mashk. Tras el trono hay un pozo de aguas frías y cristalinas.

Patanga está gordo y rollizo, parece un hombre fuerte (de hecho es el más fuerte, por algo es rey...) y usa como bastón de mando su gigantesca hacha de dos manos (es la única metálica, un regalo de Priscila). Sus hijos tienen desde los cuatro a los diecisiete años, algunos ya son guerreros. Los dos viejos (Hussk y Mashk) son los shamanes del pueblo; son hombres sabios, poderosos y respetados (uno sabe invocar gnomos, el otro sabe llamar a los silfos). Hussk es muy viejo; de niño conoció a Priscila y aún recuerda algunas palabras del idioma común, aunque es incapaz de articular dos seguidas. Si los PJs se portan bien serán invitados a cenar. A la mañana siguiente los PJs se levantarán en la gruta de Patanga. Cuando muestren su intención de partir "Patanga el generoso" les ofrecerá monturas (serpientes) y la compañía de un guía para indicarles el camino hacia la ciudad perdida de Erael. Con el guía y las monturas el camino hasta la zona 7 del mapa se puede realizar en un solo día en vez de en dos.

El guía es un hombre viejo llamado Guyo, es tuerto y enormemente jorobado. Guyo es simpático, pero la presencia de los PJs le pone visiblemente nervioso. Esto hace que su comportamiento sea misterioso, siempre lleno de excusas y sonrisas cínicas. A pesar de todo es un buen guía y monta excelentemente en serpientes. Guyo no es muy comunicativo, se limitará a indicar el camino con el dedo. Si tiene una oportunidad *muy* clara intentará robar algún objeto sin importancia (si es posible metálico) a los PJs. Si realiza este pequeño hurto se volverá aún más esquivo e intentará dejar la compañía de los PJs cuanto antes con cualquier excusa (por ejemplo: irse a cagar detrás de una roca para no volver jamás).

5. Paso angosto sobre el río

A esta altura está el único paso posible sobre el segundo río de la gruta. Esta corriente es más estrecha, pero mucho más rápida y profunda que la anterior, la mayor parte del tiempo el agua pasa por estrechos cañones y entre piedras que arranca con su fuerza de la ladera de la montaña. El paso marcado con el 5 es un lugar donde el agua se puede vadear, tiene aproximadamente un metro de profundidad, y aunque la corriente es fuerte hay muchas rocas, maderos e islotes donde se puede poner el pie para dar un par de saltos. El paso es estrecho y peligroso, por supuesto resbaladizo. Cuando uno de los PJs esté cruzando, una bandada de peces voladores pasará sobre las rocas atravesando el rápido, remontando la corriente. Los peces son grandes y rojos, por lo menos hay veinte; el PJ que esté en el paso en ese momento puede resbalar (tiradita de equilibrio, please) y caer al agua (se hace pie).

6. Gran escalera entre los quebrados

La zona marcada con el 6 es una colina. Las laderas de este promontorio son especialmente difíciles de escalar, los barrancos son numerosos y muy profundos, el firme está suelto y húmedo, la ascensión se dificulta por las estalagmitas y las formaciones calcáreas. A media ascensión se puede ver que los PJs están en un cabo que se adentra en un gran lago fosforescente que irradia todos los colores del arco iris, se oye el estruendo de una gran cascada. A esta altura si Guyo está con los PJs se excusará y se volverá al poblado, éste es territorio sagrado. Guyo señalará al frente, al otro lado de la colina, si los PJs le preguntan la dirección de la ciudad perdida.

En la cumbre de la colina la visión es espeluznante. Al frente puede verse un lago en el que desembocan los dos ríos iriscentes, el lago es inmenso y sus aguas rozan las paredes de la cueva que es el mundo subterráneo. Sobre el lago se ciernen las montañas y los acantilados más empinados que los PJs han visto nunca. A veces una piedra se desprende para caer al agua con estruendo. La lengua de tierra en la que se encuentran los PJs se extiende como una serpiente sobre la superficie del lago hasta alcanzar su centro; en algunos lugares el cabo no tiene más de diez metros de ancho. En el centro del lago hay un inmenso agujero de un kilómetro de diámetro. El agua se precipita furiosa por este desagüe natural, el ruido es insoportable.

La cascada levanta una nube de agua fosforescente con luminosidad propia, las gotas de agua difuminan su propia luz en miles de arco iris danzantes. La lengua de tierra se aventura sobre la catarata, va más allá del corte en el terreno y se mantiene suspendida en el vacío. Allí sobre este trozo de tierra flotante sacudido por huracanes parece que hay un monolito negro.

Desde la cumbre de la colina hay una escalera excavada en la roca caliza que desciende la ladera suavemente hasta la lengua de tierra que se adentra en el lago. Las escaleras son monumentales, tienen casi cincuenta metros de ancho y los escalones tienen una dimensión superior a los cinco metros de largo, con una diferencia de altura entre sí de apenas treinta centímetros. Las escaleras están bien pulidas.

El descenso (7)

Nos situamos en la plataforma de tierra que se extiende primero como un cabo sobre el agua, y luego como una lengua de tierra sobre el vacío de la catarata. El estruendo de la caída del agua apenas si deja que los PJs se comuniquen hablando o gritando. El agua en suspensión es capaz de calar hasta los huesos a cualquiera, el pelo empapado y las ropas mojadas como si se hubieran bañado vestidos. La lengua de tierra tiene entre diez y quince metros de ancho, está bien pulimentada y muy mojada. Nadie tiene porqué caer al agua, pero si lo hace será arrastrado por la catarata y morirá al estrellarse contra el fondo sesenta metros más abajo. Una vez que los PJs estén sobre la catarata, la sensación de vértigo es hipnótica (tiradita de poder para no marearse y estar a -15%, please). Abajo se vislumbra una isla entre los arco iris; la catarata cae en círculo sobre un lago inferior, dentro de este círculo se encuentra una isla. En la isla parece que hay una edificación, un templo. De la isla sale un puente de piedra muy fino y estilizado que desaparece del campo de visión. Cae tanta agua que esto sólo se vislumbra parcialmente, cuando las nubes de agua en suspensión lo permiten.

Justo donde la prolongación de roca termina y empieza el vacío hay un gran monolito de roca negra. La piedra está muy bien bruñida, y brilla con un resplandor propio; su cabeza termina en una pirámide afilada y puntiaguda. En cada una de sus caras está grabada la runa de Straasha.

Parece que esto es un punto muerto. Si los PJs no son capaces de volar, no hay manera de descender los sesenta metros de precipicio hasta llegar al lago inferior donde acaba el agua de la catarata. Pero si algún PJ reconoce la runa del Señor de los Elementales del Agua (cosa relativamente fácil para un pescador o marino), la cosa puede cambiar. Si además de reconocer la runa al PJ se le ocurre rezar una oración a Straasha y reclamar su ayuda: ¡bravo, tienes un jugador inteligente en la mesa! Tras pronunciar los rezos pertinentes y realizar



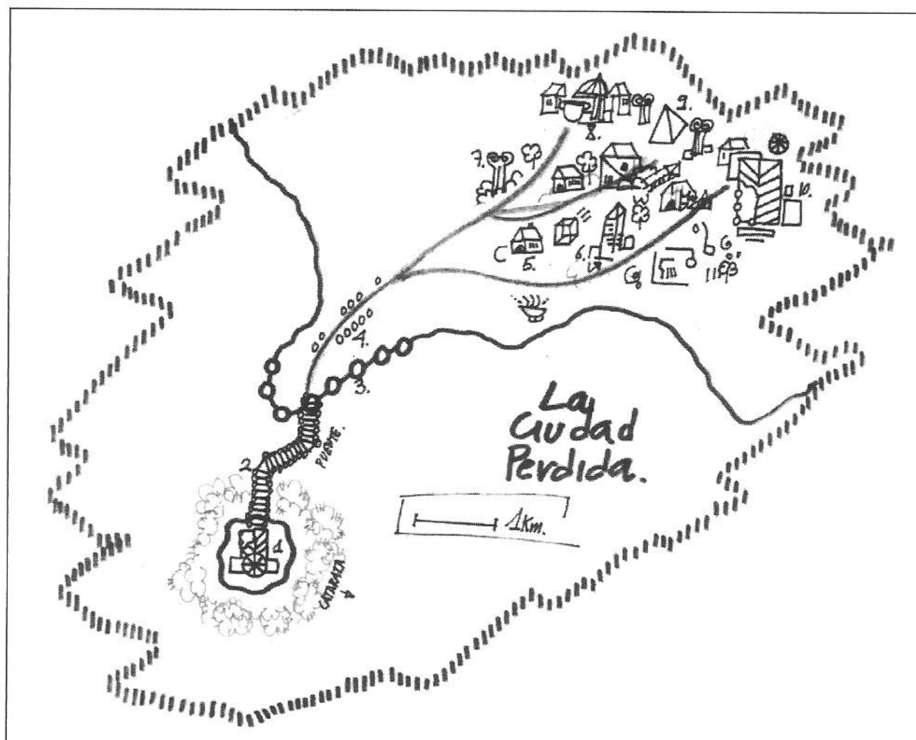


Tabla de saqueo

I. Un esqueleto de Myrrhyn de tamaño desmesurado que viste los restos de una lujosa túnica se encuentra tirado en la calle. En su dedo meñique (el pulgar del PJ) lleva un anillo con una gema incrustada. Lleva una bolsa al cinto llena de pequeñas conchas marinas.

II. Un bajorrelieve de piedra chapado en oro. El vil metal puede ser arrancado de la obra de arte. El bajorrelieve presenta un grupo de hombres alados que rezan con fervor ante la figura de una bola de carne con un gran ojo central.

III. Un conjunto de tres barriles metálicos que parecen estar sellados herméticamente con cera. Contienen un líquido viscoso parecido a la miel pero que apesta a sulfuro.

IV. El pomo y el llamador, que tiene forma de cabeza de águila, de una puerta de roble podrido. Parecen de plata.

V. En una casa, frente a la puerta principal, han incrustado con gemas en el suelo la palabra "bienvenidos" (está escrita en Myrrhyano antiguo, así que nadie lo entiende). Unas diez gemas pueden ser arrancadas del "felpudo".

VI. En un sótano que un derrumbe ha dejado abierto al interior se pueden ver cinco esqueletos unidos a las paredes por grilletes y argollas. Los grilletes son de bronce trabajado con incrustaciones de nácar.

Tabla de fenomenología

I. Dos fuegos fatuos que habitan la ciudad desde los tiempos de Erael consideran que los PJs están profanando su hogar al hacer tanto ruido y robar tantas cosas. Los fuegos fatuos (*Demonios y magia* pp:93) están dispuestos a luchar telekinéticamente con los aventureros. Por supuesto que contra esta pareja el medallón de Sandra no surte ningún efecto.

II. Un grito metálico y lejano que se aleja formando ecos para luego apagarse poco a poco...

III. Una gran mancha negra en el suelo y el olor insoportable del azufre y el incienso quemados en gran cantidad. Bajo la mancha hay pintado un pentagrama.

IV. Risas y luces danzarinas detrás de una puerta entreabierta, y de los postigos de una ventana parece que una mano transparente llame a los PJs moviendo el dedo índice. Pero cuando los aventureros se acerquen todo desaparecerá en el silencio.

V. Quince dientes y muelas que están acumulados en un montón, dibujan una flecha que señala una dirección en particular. Si los PJs siguen esa dirección se oye una sonora carcajada a lo lejos.

VI. Un juego de cartas o de dados (mágicos) que siempre repiten la misma jugada.

una humilde ofrenda a Straasha el monolito comenzará a cantar una canción metálica y extraña mientras vibra; entonces el flujo de la catarata parece que se detiene por un momento y una explosión de agua ascendente, como un géiser descomunal, cegará a los PJs. Frente al monolito se materializará una figura humanoide de tres metros de altura confeccionada exclusivamente de agua multicolor. La figura es Wewor, un conde de los elementales.

Wewor fue invocado por Erael hace mil años, desde entonces este lugar maravilloso es su hogar, Wewor vive aquí voluntariamente, enamorado de la bella conjunción natural entre el agua y la tierra. La figura del elemental es masculina, se puede reconocer fácilmente por sus enormes pelotas (si las ondinas tienen tetas es lógico que un elemental tenga otras cosas, ¿no?). Wewor es altivo y misterioso, recibe pocas visitas, pero le gusta ayudar a aquéllos que rezan una cálida oración a su señor. Se puede comunicar con los PJs en Alto Melnibonés, les preguntará el motivo de su visita. Si los PJs contestan con sinceridad y elegancia Wewor consentirá en regalarles un favor. Si los PJs se muestran maleducados Wewor los atacará con furia (calcula que es como 15 ondinas juntas, además es inmune a las armas no mágicas y tiene el poder demoníaco "Zap!" a 55% impactar, 50m. de alcance y 5d6 de fuerza). A Wewor no le importa que los PJs vayan a visitar la ciudad de G'Hyon, de hecho él lo hace a menudo porque le gustan las bellas ruinas. El favor que Wewor les hará a los aventureros es evidente: creará un ascensor de agua capaz de descender lentamente por el flujo de la catarata y dejarlos con suavidad sobre la isla del lago inferior. Luego se despedirá cortésmente y se irá para no volver a aparecer.

7. La ciudad perdida de Erael

La ciudad de G'Hyon se encuentra en la caverna inferior del mundo subterráneo, se llega a ella descendiendo la catarata que cae sobre el lago del segundo mapa. La ciudad se extiende a orillas del lago fosforescente, alejada de la estruendosa cascada y pegada a la pared norte de la gran cueva. No hay salida aparente de este lugar. La ciudad todavía guarda parte de su belleza y esplendor, ya no es más que una ruina catastrófica, pero aún conserva parte de su armonía. Entre las calles de la ciudad se alzan decenas de torres y monolitos sacudidos por centenarios terremotos, conservan su porte vertical castigado por las grietas y el derrumbe. Se vislumbran los tejados de palacios marmóreos, cúpulas de jade verde, minaretes dorados, pirámides cuarcíferas y almenas plateadas. Las pare-

des de los pocos edificios que se mantienen en pie están pintadas con bellísimos murales y frescos, ornamentadas con pétreos bajorrelieves. Hay plazas cuyas fuentes todavía dan agua, calles cuyas calzadas están habitadas por los restos de los carros que un día las cruzaron. Toda la ciudad se presenta envuelta en un halo mágico y secreto, a veces se escucha un gemido tras la esquina de un caserón, o se vislumbra una explosión de luz y sonido tras el postigo de una ventana, no es extraño que se aparezcan figuras translúcidas en la distancia, revoloteando sobre los frisos de los templos abandonados. La magia que mantuvo a la ciudad viva y en orden se ha vuelto salvaje.

Es lógico pensar que ante el derroche de riquezas y objetos curiosos que hay en las ruinas los PJs se paren un par de veces a "saquear". Con este motivo se ofrecen algunas ideas sobre objetos y tesoros en la Tabla de Saqueo. Como se ha dicho, G'Hyon es un lugar "vivo" y pulsante con la magia que un día la habitó; con la intención de reproducir algunos fenómenos sobrenaturales se ofrece la Tabla de Fenomenología.

1. El templete de la catarata

Rodeada por la caída de agua (recordemos que el agujero de la cascada tiene un kilómetro de diámetro) hay una isla. En esta isla Wewor dejará a los PJs cuando los baje desde la caverna superior. La isla es pequeña, sobre su superficie crecen algunos arbustos y matorrales de color lila. Da la impresión de estar rodeado por paredes de agua. Pero se ve un puente que va más allá, un puente de piedra que pasa por debajo de la catarata y lleva a algún lugar desconocido al otro lado de la cortina de agua, donde no alcanza la vista.

En medio de la isla hay un templete de piedra negra. Es bastante pequeño, el techo es una cúpula metálica que el agua de la catarata mantiene brillante. Dos de las paredes del templete están derruidas y cubiertas de moho morado. En el suelo del templete hay un complejo mosaico que representa la figura de una bola de carne con un gran ojo central, situada en el vórtice de una espiral amarilla fosforescente.

2. El puente hacia G'Hyon

El fino puente de piedra se extiende hacia la catarata con gracia difícilmente igualable, apenas si tiene columnas que lo cimenten al fondo del lago, y la piedra tallada brinca en arcos desmesuradamente altos sobre la superficie del agua. El tramo del puente que pasa bajo la catarata está a cubierto por un tejado de piedra en forma de bóveda de medio punto prolongada durante veinte metros sobre la pasarela. El interior del túnel está tallado en rosas.

El puente tiene más de un kilómetro de largo y discurre en diferentes direcciones para que el visitante pueda observar la ciudad desde distintos ángulos. Cada vista es más bella. Lo cierto es que los PJs no van a tener mucho tiempo para ver la ciudad, porque una bandada de murciélagos gigantes (tomar datos del buitre en el manual básico) los va a atacar con insistencia. El peligro mayor está en caer al agua del lago, bastante turbia y revuelta.

3. Grandes columnatas

Toda la costa a lo largo del cabo, donde va a parar el puente, está adornada con inmensas columnatas. Estas columnas son redondas, de mármol blanco, cada una de ellas tiene un diámetro superior a los diez metros y treinta de alto. El puente desciende sobre un camino empedrado que parece conducir directamente hacia la ciudad. Si un PJ toca una de estas columnas sentirá un frío sobrenatural que se extiende por todo su cuerpo mientras suena un pitido muy agudo en sus oídos.

4. La ruta de los héroes

Este es el camino empedrado que conduce a la ciudad. Parece que al ir internándose entre los edificios, el camino se bifurca para convertirse en calles. La parte central del camino en "campo abierto" está custodiada por las estatuas de los antiguos héroes de la ciudad. Todas las figuras son grandes (más de tres metros de altura) y tienen unas magníficas alas emplumadas. Las estatuas se encuentran en lamentable estado, muchas rotas o mutiladas, la mayoría han caído de sus pedestales para hacerse añicos. Entre las que se encuentran de pie hay guerreros, poderosos hechiceros y científicos que posan frente a sus más afamados inventos y cachivaches. Todas las inscripciones están en Myrrhyano arcaico, con lo que no se pueden leer.

5. Caserón nobiliar

Desde la Ruta de los Héroes se vislumbran las ruinas de una imponente villa, es el primer edificio de la ciudad. La villa tiene espacio para huerta y jardín en el que crecen unos pequeños arbustos retorcidos. La mayoría del edificio se encuentra en ruinas, las dos torres de vigilancia que tuvo el caserón han caído sobre los pisos superiores destruyéndolo todo. No parece que ninguna pared aguante firme, pero se puede ver un claustro interior, sin tejado, en el que se puede entrar sin peligro.

Las columnas del claustro son de hierro forjado con caracolas marinas incrustadas en su superficie. Aguantan un techo cubierto de enredaderas salvajes que se extienden por todas las ruinas. En el centro del patio hay una fuente que aún funciona. Hay un cadáver de Myrrhyn en el suelo, pocos huesos sobreviven, la mayoría de ellos se han transformado en polvo, igual que sus ropajes. Entorno a lo que debió ser el cuello hay una cadena con una gran llave de plata colgando (abre el cofre de los medallones que activan el aparato de teleportación del templo nº10).

6. Monolito negro

En este lugar se alza erguido un obelisco negro de quince metros de altura por tres de ancho. Sus paredes están bruñidas y termina en una pirámide chapada en jade. En uno de los lados del obelisco hay una puerta a ras de suelo. La puerta es de hierro forjado, y tiene un pomo con forma de calavera myrrhyana. La puerta puede abrirse sin dificultad, pero no se ve lo que hay detrás. El interior del monolito está terriblemente oscuro (de hecho ninguna luz es capaz de penetrar esta oscuridad mágica). El portal es un sistema de teleportación interior. Si algún PJ "entra" en el monolito habrá un flash de oscuridad, un zumbido, y el aventurero se encontrará saliendo por la puerta de la columna nº7 al otro lado de la ciudad. Si algún PJ tira un objeto a la oscuridad, habrá un flash de oscuridad, un zumbido, y el objeto se encontrará cayendo frente a la puerta de la columna nº7; allí permanecerá hasta que alguien lo recoja. En realidad el interior del monolito es macizo.

7. Columnata blanca

En este lugar se alza erguida una columna blanca de quince metros de altura por tres de ancho. Sus paredes están estriadas y termina en un capitel de estilo dórico. En mitad de la columna hay una puerta de hierro forjado, que tiene un pomo en forma de calavera myrrhyana. La puerta puede abrirse con facilidad, pero el interior está terriblemente oscuro. Este es el aparato de teleportación gemelo al monolito negro nº6. Si algún PJ penetra por la puerta de la columna se encontrará saliendo por la puerta del monolito al otro lado de la ciudad. El flash de oscuridad, el zumbido y la desaparición de los objetos son fenómenos que se repiten de forma idéntica a como ocurren en el obelisco nº 6.



8. Termas

Este conjunto de ruinas son las antiguas termas de G'Hyon. El edificio se conserva bastante bien, aunque sólo queda en pie una gran sala común donde estaban los baños públicos y el espacio de gimnasia. Desde fuera las termas ofrecen un bello espectáculo. Son un edificio de gruesas paredes de adobe rojo con cuatro minaretes (uno en cada esquina). El techo lo cubre una gran cúpula metálica coronada por una especie de pararrayos de oro. Entorno al edificio principal se ven numerosas piscinas al aire libre (secas) entre las que discurren caminos flanqueados e inundados por boj (salvaje). Hay varios edificios auxiliares aunque se han derrumbado. Sólo hay una gran arcada de tres metros de altura para entrar en las termas, la puerta de madera hace tiempo que desapareció.

En el interior la luz es tamizada por claraboyas coloreadas de formas geométricas, así cae en rayos cuadrados y triangulares sobre la superficie marmórea de los baños. La sala principal tiene más de veinte metros por treinta, la cúpula se sitúa a quince metros de altura y tiene una grieta muy profunda. Las paredes están cubiertas por murales que representan la vida cotidiana de la ciudad de G'Hyon; también hay imágenes de carácter deportivo. Todo el suelo está adornado por un mosaico floral. El centro de la sala está ocupado por una gigantesca piscina circular de tres metros de profundidad, se puede descender por escaleras de bronce. A la diestra de esta piscina se sitúa un conjunto de cinco pozos cuadrados de un metro de profundidad, en las paredes de estos pozos hay grifos de plata. A la siniestra hay una sauna, separada de la sala central por finas paredes de mármol.

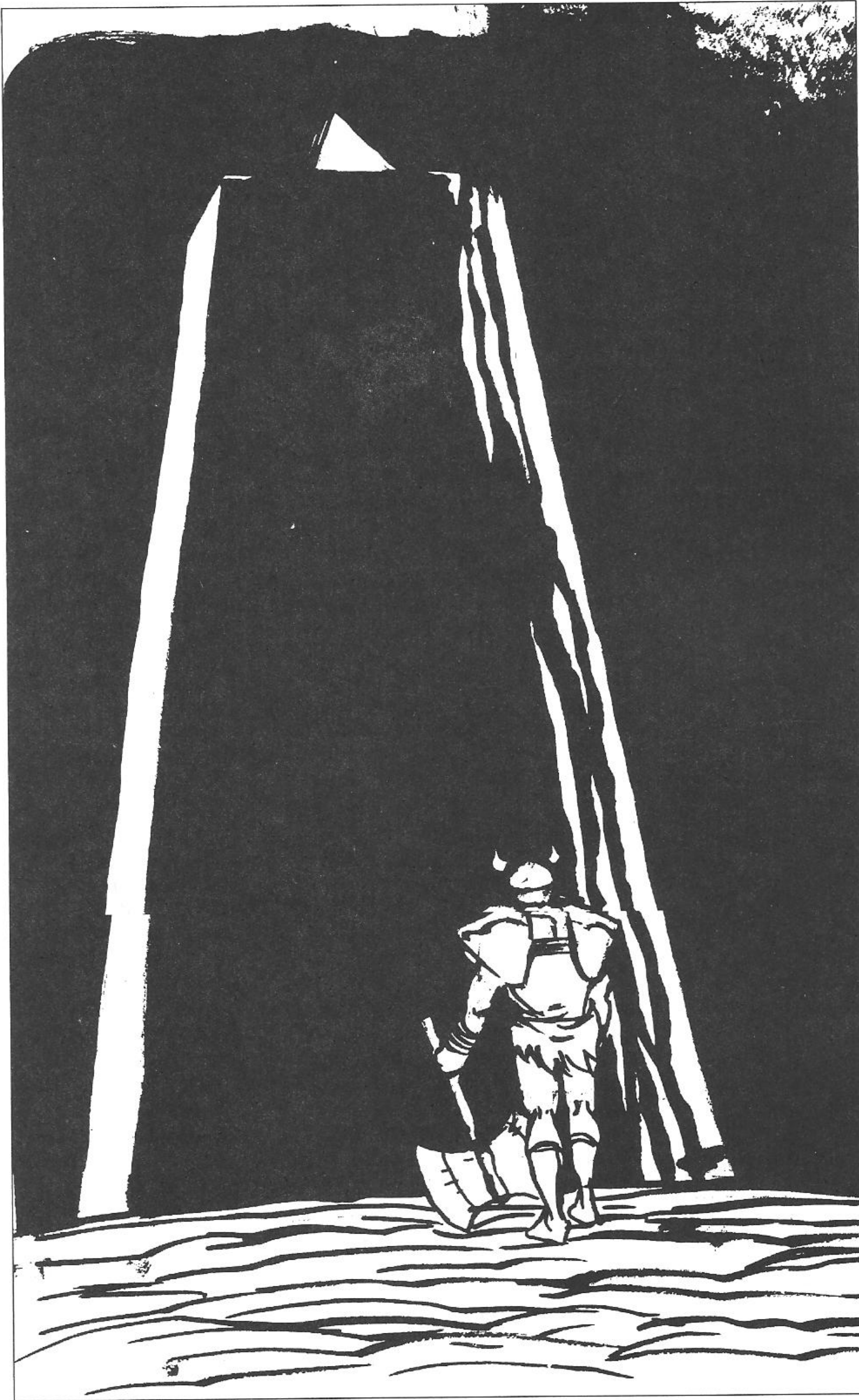
No hay nada de interés en la gran piscina, pero si los PJs abren alguno de los grifos plateados de las bañeras pequeñas, les espera una buena sorpresa. Con un flash de luz y una explosión de azufre, del interior del pequeño grifo surgirá un enorme demonio Aroctop. El cuerpo del demonio se ensanchará a medida que vaya saliendo, como el del genio de la botella. Los Aroctops son demonios muy viejos que fueron invocados para proteger la ciudad en tiempos de Erael. Al ser abandonada la ciudad la mayoría de ellos fueron liberados, pero algunos de estos demonios se quedaron atados aquí para siempre; los cuatro que quedan viven en las termas, hoy unirán sus fuerzas para derrotar a los PJs. El Aroctop es un demonio con cuerpo de araña gigante, cabeza de anciano con dientes afilados y tentáculos de pulpo en vez de patas; cada tentáculo acaba en una uña terrible, curva y puntiaguda (utilizar datos del demonio de combate en pp: 92 del manual básico).

Si algún PJ se acerca a explorar las saunas encontrará al fondo un pozo de dos metros de ancho por cinco de profundidad. El pozo está excavado en la piedra, y tiene unos escalones tallados en su superficie para descender hasta dos metros del final. Al fondo parece que descansan un monton de huesos y conchas marinas apiladas. Si un PJ desciende hasta allí, al apoyarse en el suelo activará una trampa, la salida del pozo será bloqueada por cuatro rejas de hierro situadas a distinta altura, las verjas surgen de grietas horizontales en la pared (demasiado rectas y anchas para que un PJ que busque trampas no las detecte en el descenso... ¿pero y si no busca?). El PJ que queda al fondo se encuentra a tres metros de la primera verja, y no le resultará fácil romperlas (CON 20 cada una). Las verjas se mantienen cerradas durante dos años seguidos.

9. Pirámide funeraria

Sobre una plataforma de mármol blanco situada contra la pared de roca de la cueva, se encuentra el túmulo funerario de Erael. El lugar no está custodiado, aunque su majestuoso aspecto es indicador claro de la importancia del lugar. El féretro es una pirámide cuarcífera de cuatro caras rodeada por cadenas doradas, tiene tres metros de lado y es transparente; está sellada y no hay forma de entrar. El grosor del cuarzo no supera los dos centímetros pero es terriblemente duro (CON 17). En el interior de la pirámide se pueden vislumbrar fastuosos tesoros; hasta un metro y medio de altura, hay acumuladas conchas y caracolas marinas de impresionante belleza (moneda muy valiosa en las montañas), entre las conchas hay algún objeto de arte de oro, plata y bronce (copas, collares, bastones de mando, globos, platos, brazaletes, estatuas...), no faltan gemas. Sobre todo este tesoro descansan cinco voluminosos grimorios forrados en piel de dragón (están escritos en Myrrhyano arcaico, una lengua muerta y desconocida). El cadáver de Erael está suspendido mágicamente sobre su tesoro; es un esqueleto perfectamente conservado que se mantiene en el aire con las alas y los brazos abiertos. Tiene puesta una corona, un anillo mágico con cuatro salamandras atadas y un collar de coral del cual cuelga una varita de atadura (*Demonios y Magia* pp: 89) que se ve muy frágil (900 años de antiguedad, está vacía).

Alguien está esperando este momento en Nihrain. Si los PJs todavía llevan el medallón que Sandra les regaló, el demonio que contiene en su interior leerá la emoción de los PJs a la vez que sus pensamientos, y avisará telepáticamente a la bruja de que los aventureros han encontrado la tumba de Erael. Entonces Sandra se teleportará a este lugar en medio de una nube de gas rojo chispeante. Con una risa histérica comenzará a atacar a los PJs con sorprendente furia y habilidad. Sandra morirá en la batalla antes que dejar a los PJs heredar las



riquezas y el conocimiento que ha ambicionado toda su vida. La bruja es un enemigo poderoso que fácilmente puede acabar con los aventureros si éstos se encuentran cansados o fuera de lugar cuando comience el combate.

Una vez resuelto el problema de Sandra se puede proceder a romper la pirámide. Antaño estuvo protegida mágicamente, pero hace tiempo que este poder desapareció. Con un buen martillo se romperá la superficie cuarcífera y todo el tesoro (incluidos los huesos de Erael) se desparramarán desordenadamente por el suelo y los escalones que ascienden a la plataforma de mármol.

10. El templo de la teleportación

Este templo se parece al Partenón, un gran tejado a dos aguas parcialmente destruido y muchas columnas que flanquean la planta sosteniendo frisos bellamente decorados. Los frisos representan hombres alados que son arrojados a una espiral donde les aguarda una gran boca dentada. Todos los "ángeles" sacrificados llevan un medallón en el cuello con un pentagrama inscrito.

El edificio es uno de los más grandes de la ciudad; también es uno de los que se encuentran en peor estado, con sus columnas cubiertas de moho y sus escalinatas partidas. Pero el firme del edificio se conserva bastante bien, en él se puede ver un extraño mosaico, una espiral negra y amarilla que se extiende desde las columnas circundantes hasta el centro del suelo. El vórtice de la espiral es un gran ojo de tres metros de diámetro, que refulge con una luz blanquecina.

Al fondo del templo sobrevive un altar y una hornacina. El altar está vacío, pero la hornacina contiene un pequeño cofre de plata. Este cofre se abre con la llave que se encuentra en el caserón familiar nº5. En el interior del cofre hay siete medallones similares a los que se encuentran en el cáliz de la habitación nº5 del castillo de Pengot, medallones circulares de hierro con una estrella de cinco puntas inscrita en oro. Si los PJs no tienen la llave que abre este cofre y lo intentán forzar, se activará una trampa de aguja escondida en la cerradura (la aguja está embrujada con un veneno mortal, tirito de resistencia por CON, please).

Los PJs pueden penetrar en el gran ojo central de la espiral de dos formas.

Primero: sin ponerse un medallón de pentagrama, entonces no pasa nada.

Segundo: poniéndose un medallón de pentagrama, entonces con una explosión de luz y sonido el PJ que se encontraba en el ojo central se verá teletransportado con todo su equipo (o si lleva demasiado tesoro, sólo con parte de su equipo) al círculo de invocación que hay en la capilla nº 5 del castillo de Pengot. Este templo fue utilizado por Erael para realizar viajes dimensionales. Según han ido pasando las centurias, el artefacto ha perdido poder. Cuando Priscila llegó hasta aquí la espiral era incapaz de cruzar a otras dimensiones, pero poseía el poder de la teletransportación. Durante años Priscila trabajó para conectar, con la propiedad del teletransporte, el castillo de Pengot con la ciudad de G'yHon.

Hoy también este poder se ha ido degradando, y actualmente la espiral sólo teletransporta en la dirección G'Hyon-Pengot.



ANEXO

1. Sandra la bruja

Sandra es una bella mujer de cincuenta años que apenas si aparenta la treintena, viste con excepcional elegancia y tiene el porte altivo y majestuoso; pocos pueden soportar su fría y penetrante mirada. Sandra es la hija de Quimera, una de las mejores sacerdotisas del culto sangriento fundado por Priscila. El culto sangriento era una deformación de las adoraciones y sacrificios que los antiguos myrrhynianos realizaban a sus dioses perdidos. Sandra escuchó la leyenda de G'Hyon y los poderes que ocultaba. Cuando era niña, su madre, casada con un sacerdote pangtaniano de Arioch, la inició en la magia y le animó a recuperar el poder perdido de G'Hyon. Sandra ha vivido muchos años en Nihrain explorando los valles montañosos de la zona hasta que encontró el castillo Pengot.

Coincidiendo el lugar con las descripciones que del "monasterio" le hizo su madre, comenzó a investigar la forma de acceder al mundo subterráneo y llegar a G'Hyon. El proceso ha durado decenas de años, hasta que Sandra se ha hecho lo suficientemente poderosa para desactivar la magia protectora que Priscila dejó en el castillo de Pengot.

Sandra se tiene en muy alta estima para dedicarse a la aventura, por eso necesita al grupo de PJs. Sandra ha urdido un plan para que sean los aventureros quienes encuentren la ciudad perdida de G'Hyon. Una vez solucionados todos los peligros del camino, ella se teletransportará a la ciudad para reclamar su legítima herencia. Sandra ha invocado unos fuegos fatuos cerca de un poblado de leñadores en el valle de Pengot; estos fuegos fatuos tienen orden de guiar a los PJs hasta las ruinas del castillo, una vez cumplida esta misión serán libres. Los PJs son contratados para ahuyentar a estos fuegos fatuos, pero en realidad, Sandra pretende que "guiados por su espíritu aventurero", los PJs lleguen a G'Hyon "por casualidad". Es importante que los aventureros desconozcan la existencia de la ciudad y los poderes que oculta para que no los ambicionen e intenten robarlos. Así pues, Sandra regala un medallón a los PJs, es un medallón que "ahuyenta a los fuegos fatuos". En realidad esto es mentira, el medallón es una guía mágica para Sandra, servirá de llave para abrir la puerta del mundo subterráneo, y en su interior hay un demonio que le avisará del momento oportuno para teletransportarse a G'Hyon.

SANDRA

FUE 14 CON 17 TAM 12 INT 22
POD 21 DES 14 CAR 20

Puntos de Vida: 17

Armas: Daga demonio: ataque 99%, parada 110%, 1d4+2+5d6 de Daño.

Armadura: Ninguna.

Habilidades:
Evitar 77 %, Escuchar 50 %, Persuadir 80 %, Cantar 50 %, Hablar/leer (común, alto y bajo melnibonés) 70 %.

Habilidad de invocar: 73 %

Invocaciones: Gnomos, Salamandras, Fuegos Fatuos, Demonios Glop (sin orejas).

HGYINN, Daga demonio de Sandra

CON 25 TAM 6 INT 5 POD 15 CAR 13

Poderes: Arma (+5d6 puntos de daño), Pacto de Salvaguarda contra fuego (que disfruta Sandra).

ROGG`YNGI,
Anillo de teletransportación de Sandra

CON 20 INT 14 POD 17

Poderes: Teletransportación 13 puntos de tamaño.

N!CHUNGA'Ñ, Medallón espía de Sandra (el que no espanta fuegos fatuos)

CON 35 INT 15 POD 18

Poderes: Empatía, Telepatía (rango ilimitado, pero solamente puede comunicarse con Sandra), Baliza mágica (nuevo poder que permite conocer al propietario del demonio la localización exacta del medallón en cada momento. La distancia viene medida con respecto a las distintas dimensiones del espacio, no en nombres propios o imágenes del lugar), Ojo camuflado como rubí.

FIRESTIU

CONCERTS

CAMPIONATS

MERCAT DE MOTOS

PARADES GASTRONÒMIQUES

DISCOS

INSTRUMENTS MUSICALS

COMICS I VÍDEO-JOCS

DE TOT I MÉS...

IMAGINA



FIRESTIU

FESTIVAL DE CULTURA POPULAR

DEL
17 AL 20 DE
JUNY

DES DE LES 6
DE LA TARDA
A LES 2 DE
LA MATINADA!

PREU ÚNIC:
1.000 PTES.

MÚSICA

GASTRONOMIA

ESPECTACLES

MERCATS

BALL

ARTESANIA

ETC...



Fira de Barcelona



Tras tus pasos

Por si alguien creía que la vida de un "ratón de biblioteca" es aburrida, he aquí un módulo que viene a demostrar lo contrario. Esta es una aventura para un PJ profesor universitario o historiador –si, esos personajes con los que nadie quiere jugar, porque no saben disparar, ni pelear, y son torpes, y...– que viva en una casa unifamiliar o semiadosada, y el correspondiente Guardián de los Arcanos.

por Pedro Arnal

Uno de los colegas del PJ acaba de morir de un ataque cardíaco, y a nuestro héroe le ha tocado la pesada tarea de clasificar los trabajos inacabados del fallecido. Con un portafolios bajo el brazo repleto de folios manuscritos que hay que examinar sin falta, regresa hacia casa para terminar el trabajo. Entre los papeles está el original de un trabajo sobre magia india, con notas tomadas del *"Prodigios en la Canaán de Nueva Inglaterra"*, y un colgante de cobre representando una espiral. El manuscrito habla precisamente sobre una supuesta puerta del infierno situada en Nueva Inglaterra, que un grupo de indios consiguió destruir. Sin embargo, el éxito no fue total, ya que los indios además de condenarse ellos mismos liberaron al demoníaco cancerbero (aunque sólo en su forma astral) que ejercía de guardián del portal.

Información para el Guardián

El PJ ignora que el perro seguía el rastro del muerto y que ahora sigue el suyo propio, esperando poder atacarle y recuperar el colgante, que no es otra cosa que su collar transfigurado. Una vez en posesión de la espiral, el cancerbero podría unir sus dos cuerpos en este mundo para emprender la búsqueda del portal que sus instintos le dicen que debe guardar.

El can intentará acabar con el PJ, y bien sabe Dios que es perfectamente capaz de hacerlo. La única esperanza de salvación para el PJ es enfrentarse directamente con él o pedir ayuda a los indios que lo liberaron. En éste último caso, el combate tendría lugar en una zona mística intermedia entre este mundo y el que ahora habitan los que destruyeron el portal. En este lugar la lucha entre el PJ y el engendro infernal sería igualada (y quién sabe, tal vez venza el PJ).

Dado que de la Universidad a la casa, o de la estación (si es, por ejemplo, profesor de Miskatonic y vive en Boston, o vive en Arkham y enseña en la Brown, y usa el tren regularmente), no durará más de unos veinte minutos; el Guardián tendrá que apañárselas como pueda para alargar el tiempo (yo conseguí convertir el trayecto en un módulo de dos horas y media) mediante cualquier recurso de que pueda disponer.

Niebla en las calles

Las calles de Boston (o cualquier otra ciudad en la que resida el PJ) están cubiertas por la niebla, y la visibilidad es sólo de unos 25 metros. Mientras el personaje se dirige hacia su casa, se encontrará varias veces con el sabueso. El cancerbero se acercará por la espalda al investigador e intentará colocarse a una distancia adecuada para poder atacarle por sorpresa, combatiendo en esta realidad. El "ratón de biblioteca" tendrá tres asaltos (y tres tiradas de escuchar, una por asalto) para detectar su presencia. Si lo consigue, escuchará unos pasos rápidos alejándose a su espalda (un Zoología permitirá saber que son de un cánido, pero exageradamente ruidosas). Con un Descubrir, nuestro heroico investigador verá un ligero rastro de vapor en el aire, allí donde estaba el perro. En caso de que el perro llegue a saltar sobre él, éste lo tiene muy crudo ya que el perro dispondrá de todas las ventajas y, por lo tanto, la mayor parte de las posibilidades de ganar, a menos que el PJ sea un ávido coleccionista de armas mágicas (posibilidad muy remota). Las tiradas anteriores conllevan comprobaciones de Cordura. La primera vez tirará COR 0/0, y cada vez que falle, la tirada aumentará en +0.25/+1 (es decir, cada cuatro fallos la pérdida mínima subirá un punto).

El policía

Si nuestro personaje se dirige hacia su casa, unas esquinas más allá del comienzo de la niebla un policía surgirá de la niebla ante él. El agente lleva un capote sobre los hombros y se entretiene haciendo girar su porra mientras camina por la calle, pisando los charcos al lado de la acera.

Cuando pase al lado del PJ le saludará, advirtiéndole de que andar de noche con esa niebla es un peligro para cualquier persona honrada. Si nuestro protagonista le dice algo sobre los pasos que ha oído a su espalda sin poder ver a nadie (o a nada), el policía, tras preguntarle donde vive, le recomendará que se apresure en llegar a casa. Con un éxito especial de charlatanería, discusión o elocuencia se puede convencer al policía de que acompañe al personaje hasta su morada.

Si por el contrario no se convence al guardián de la ley, éste se despedirá y se alejará. Unos instantes más tarde (hacer tirar escuchar, sin que importe el resultado), nuestro profesor o historiador escuchará un disparo y un par de gritos que rompen el silencio a través de la niebla. Si va hacia allí, podrá ver al policía tendido en el suelo. Tiene una gran herida en el cuello (que casi le separa la cabeza del cuerpo), por la que se ha desangrado. El capote sobre su pecho aparece roto y rasgado (también ha sido herido en esa parte de su cuerpo). Con una tirada de Descubrir puede determinarse que las heridas han sido causadas por garras o algo semejante, y con una de Zoología que han sido obra de una especie de perro (aunque un perro no habría causado heridas de ese tamaño). En este momento se realiza la preceptiva tirada de Cordura (1D2/1D6).

Si el agente acompaña a casa al PJ, en la siguiente aproximación del sabueso uno de los dos lo escuchará. El policía pedirá a nuestro héroe que se esconda en un portal cercano mientras él va a ver cual es el origen de los ruidos. Tras adentrarse en la niebla, será atacado por el perro.

Si el personaje ha hecho caso omiso al guardián de la ley y le ha seguido, podrá ver entre la niebla (tirada de Descubrir) a un gran sabueso negro, de unos dos metros y medio, atacando al policía, que será derribado y morirá tras dos golpes. Si nuestro

investigador interviene, o si permanece oculto y el can pasa un Descubrir, el animal se abalanzará sobre él. En caso contrario, el perro se retira para continuar acosando al PJ. Si éste investiga, se encontrará con una escena semejante a la descrita arriba.

El borracho

Si el investigador se dirige hacia un bar o café (o a discreción del Guardián de los Arcanos si el jugador ha superado los demás encuentros con excesiva facilidad) se encontrará con un borracho.

El hombre está sentado en el suelo, al lado de la puerta. Se cubre con un gastado abrigo de paño, que parece salido de la Guerra Civil, y sostiene en su regazo una botella envuelta en papel de periódico (Idea: es un poco raro que en tiempos de la prohibición alguien se emborrache en plena vía pública,¿no?). Si el PJ se le acerca, le pedirá un dólar para poder beber, tendiéndole una sucia y arrugada mano. Si se lo da, le atacará cuando se lo ponga en la mano o lo deje caer delante de él. Si no se lo da, oirá al borracho a sus espaldas mientras se aleja o entra en el bar, diciendo una confusa frase sobre la poca misericordia de los parroquianos del local, que degenerará en un áspero gruñido para luego apagarse (COR 0/1). Si el personaje se da la vuelta, podrá ver que el borracho ya no está y que tan sólo queda de él un viejo abrigo de paño en el suelo (COR 1/1D4).

¿El policía?

Cuando nuestro cansado investigador esté acercándose a su casa, se encontrará con otro policía. Este anda por la acera y mantiene la compostura mientras marca sonoramente el paso, regular, y formando una perfecta línea paralela al bordillo. No saludará al PJ, y si éste se detiene a hablar con él o sigue su camino sin mirar atrás ni una sola vez, le atacará. El personaje tendrá varios asaltos para detectarlo mediante tiradas de Escuchar (como si fuera un encuentro normal con el sabueso), cuyo número lo determinará el Guardián (no es muy difícil hacerlo, creo yo). Si lo escucha y se da la vuelta, sólo verá un capote de policía, y una gorra que aún rueda por el suelo, como si acabaran de dejarla caer. No hay sin embargo rastro alguno del agente, a pesar de que se ve perfectamente hasta la siguiente esquina de la calle (tirada de Cordura 0/1D3).

Solo en casa

Una vez nuestro estudioso llegue a casa, podrá ponerse cómodo, aunque sus problemas no habrán hecho prácticamente más que empezar, ya que el sabueso seguirá rondando por los alrededores. El PJ podrá escuchar como rasca y araña las persianas de las ventanas de la planta baja y las puertas de entrada. Si comete la estupidez de abrir alguna, de levantar bastante la persiana, o de abrir la ventana para mirar el exterior (cosa bastante predecible), el sabueso intentará saltar a través de ella para entrar en la casa. De todos modos, si en la casa hay alguna ventana sin persianas o al jugador no se le ocurre bajarlas, rondará un rato para luego saltar por la habitación donde esté el personaje, o por aquella tras la cual se vea luz. Si pasa mucho tiempo sin que el investigador haga nada, el sabueso atacará la puerta trasera.

Mientras, el PJ puede examinar los papeles del difunto. Están compuestos por un cuadernillo repleto de notas y un manojo de folios llenos de apuntes y bocetos. Con un Leer/Escribir inglés el personaje puede desentrañar del cuaderno la historia del sabueso, y con otra tirada exitosa encontrará entre los folios unos versículos que, según dicen las notas, despertará a quien ya luchó contra la criatura demoníaca y proporcionará su ayuda.

Si nuestro héroe lo estudia y aprende (tarea que le llevará 1D6x10 minutos y una tirada de INTx4), puede ejecutarlo sacrificando un punto de poder, con lo que cruzará el umbral y se encontrará ante el círculo de los guerreros, enfrentado al sabueso.

El círculo de los guerreros

El PJ está dentro de un círculo de guerreros indios, vagamente visibles a través de la neblina que lo invade todo. Uno de ellos se adelantará y le saludará cogiéndole por los hombros.

Después, si el jugador no ha hecho ningún gesto de rechazo, le dará un cuchillo de monte, con mango de madera muy pulido (por el uso, parece), y cuya hoja está adornada con marcas rúnicas negras. Es un arma mágica, cuyo daño es 1D8, Res 16. Los indios se la dan al PJ, porque aunque ellos no pueden luchar contra el sabueso directamente, si pueden ayudar al elegido para ello.

Si vence, los indios inclinarán la cabeza unos momentos y después sonreirán al personaje, que se verá rodeado de niebla para luego reaparecer en el lugar de origen.

El sabueso

Su apariencia es la de un gran danés del tamaño de un caballo, con la piel negra y brillante y unos ojos que parecen lanzar llamaradas rojizas, pero que si te miran de frente no dejan escapar más que una profunda oscuridad. Su aliento, claramente visible en el frío aire del anochecer, forma nubes en torno a su cabeza, que él mismo dispersa con bruscos movimientos de su cuello. La primera vez que el PJ lo vea, deberá lanzar COR 1/1D4.

El sabueso tiene una característica algo más que inquietante, sobre todo para el investigador. Posee, a la vez, en el mismo plano donde esté, sus dos cuerpos, el astral y el físico. Por eso, cuando salta, se puede ver como una segunda imagen suya algo retrasada respecto de la primera (Descubrir), lo que hace necesaria una tirada de Cordura 0/12. En combate, primero usa su forma física, ya que puede regenerarla (al contrario que la astral que es su verdadera esencia), y cuando se observa la forma astral, se puede apreciar que no parece haber sufrido ningún daño a pesar de todas las heridas que le hayan sido inflingidas, lo que requiere otra tirada de COR 1/1D6.

Una vez su forma física ha muerto, su cuerpo astral toma su lugar. Sus habilidades y características no cambian. Sin embargo, es inmune a todo tipo de daño normal. Sólo le causan daño los impactos especiales o las armas mágicas, y no afectan a sus PV sino a sus PM.

FUE: 16, CON: 18, TAM: 20
INT: 7, POD: 20, DES: 13
Puntos de Vida: 19
Puntos de Magia:20
Movimiento: 6
Habilidades: Saltar 60%, Seguir Rastro 85%.
Armas: Ataque 70%, Parada 60%, Garra 1D6+1D6, Dentellada 2D4+1D6
Especial: Gruñido. Le cuesta 2 PM. Hace que las posibilidades de ataque de todo aquel que esté a una distancia de hasta 5 metros de él bajen a un tercio y su destreza a la mitad durante el siguiente asalto. Lo suele usar después de un salto.

Si el PJ consigue derrotar al sabueso, recibe 2D6 puntos de Cordura. Si ha muerto el policía auténtico 1D8 y si ha derrotado al perro sin armas mágicas recibe 1D6 más.

Si el PJ no muere pero se deja arrebatar el brazalete, el sabueso vuelve a su puesto para cumplir con su tarea interrumpida. En cuanto el personaje examine los papeles de su amigo/colega se dará cuenta de lo que ha hecho, perdiendo 1D8 de Cordura.

Aunque el PJ acabe esta vez con el enemigo del otro lado y conserve la llave (por llamarla de alguna forma), nadie sabe que es lo que el hombre oscuro, Satanás, Nyarlathotep o como quiera llamarse (...son mil y es uno, son muchos y es el mismo, una moneda con infinitas caras pero cuyo valor para los hombres nunca cambia: la locura o la muerte, y tras ellas la condena eterna", Gustav Alfsson, *El mito del hombre oscuro*, Estocolmo 1902, Sueco, +3, no hechizos, -1D4) prepara para el futuro.

¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!!

SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"





• • • • BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN • • • •

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número ....recibiendo el primero a contrareembolso (2.370,– ptas. más gastos de envio).
Envía este boletín a LIDER, c/. Mallorca, 339, 3º - 2ª, 08037 Barcelona.

Nombre: ______________________ Edad: ______________

Dirección: ______________________ Tel.: ______________

Localidad: ______________________ C.P.: ______________

Deseo recibir, también a contrarrembolso, los siguientes número anteriores:

LIDER 1 ☐	LIDER 7 ☐	LIDER 13 ☐	LIDER 19 ☐	LIDER 25 ☐	LIDER 31 ☐
LIDER 2 ☐	LIDER 8 ☐	LIDER 14 ☐	LIDER 20 ☐	LIDER 26 ☐	LIDER 32 ☐
LIDER 3 ☐	LIDER 9 ☐	LIDER 15 ☐	LIDER 21 ☐	LIDER 27 ☐	LIDER 33 ☐
LIDER 4 ☐	LIDER 10 ☐	LIDER 16 ☐	LIDER 22 ☐	LIDER 28 ☐	LIDER 34 ☐
LIDER 5 ☐	LIDER 11 ☐	LIDER 17 ☐	LIDER 23 ☐	LIDER 29 ☐	
LIDER 6 ☐	LIDER 12 ☐	LIDER 18 ☐	LIDER 24 ☐	LIDER 30 ☐	

☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.370 Pta., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Pta.
AMERICA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Pta.

Joaquim Micó

ORACVLO





EL JUEGO DE ROL MITOLÓGICO

En El *Señor de los Anillos: juego de aventuras básico*, como un poderoso guerrero elfo o un diestro explorador hobbit, gozarás de horas de aventura en el mágico y mítico mundo de J. R. R. Tolkien.

¿No fue ***El Hobbit*** una gran lectura y ***El Señor de los Anillos*** insuperable? Tal vez te hayas imaginado tus propias aventuras en la Tierra Media.

Cualquier amante de la narrativa fantástica puede jugar. El formato narrativo de este juego básico hace que se aprenda con solo leerlo. No hay pesados tomos de reglas. ¡Empezarás tu primera aventura tan pronto como abras el libro!





JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



CONTENIDO

• El amanecer llega temprano; con esta aventura aprenderás las reglas mientras juegas. • Los consejos, corto y ameno resumen de las reglas. • Mapa en color. Viajarás por el noroeste de la Tierra Media. • Mapa de las tierras de Bree. • Planos donde te enfrentarás a tus enemigos. • Fichas de personajes preparados para jugar. • 58 figuras troqueladas de tus personajes a color.

De 2 a 7 jugadores • Edad: a partir de 10 años • Dados de 6 caras